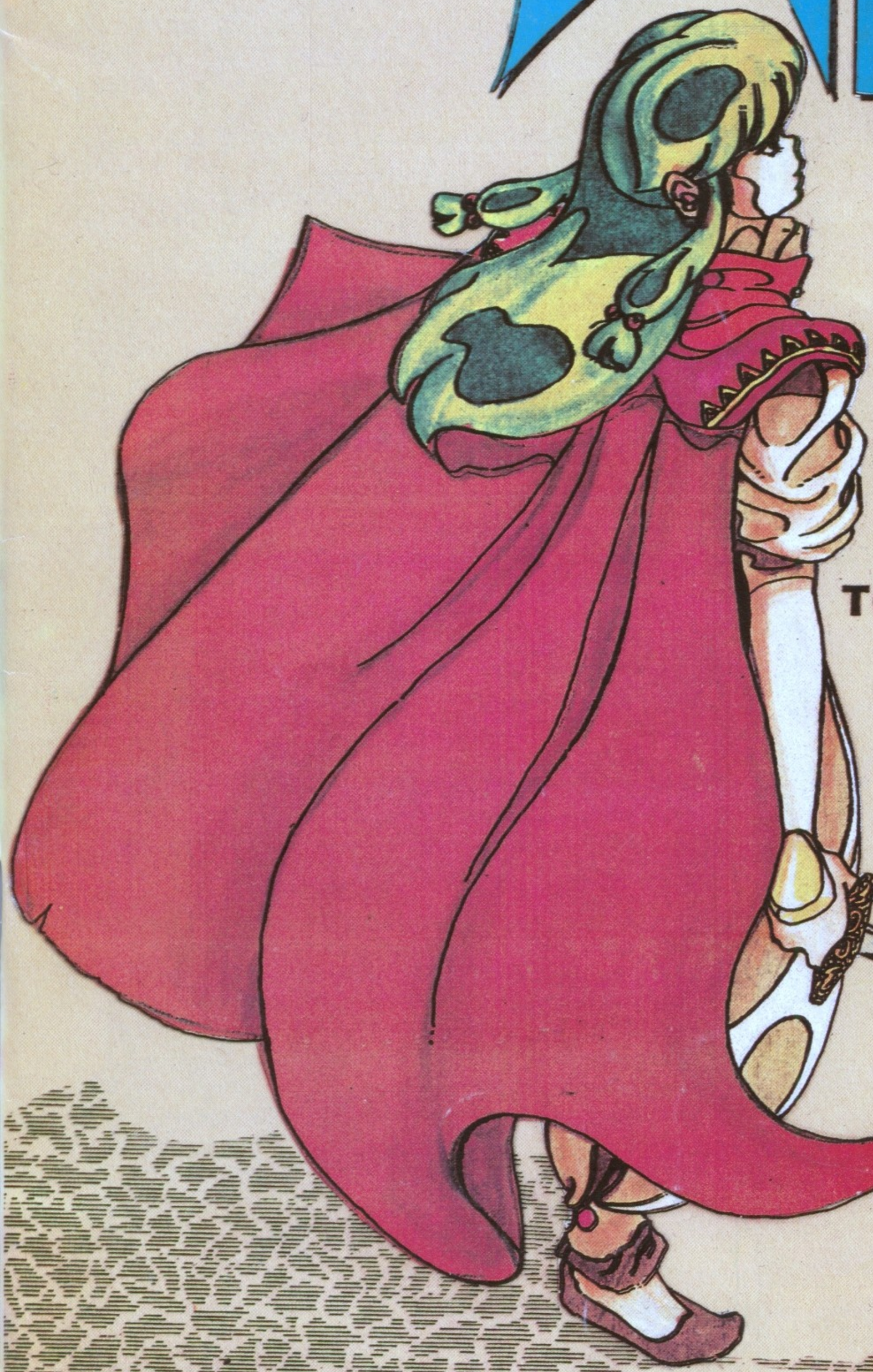
issn : 1148-0807 (Bimestriel de Janvier 1992 - 25FF T.I.C.)

ANIME LAND

4



TORIYAMA: THE WORLD

TOP DES HEROINES

ranma 1/2

NINTENDO - CLAUDE LOMBARD - OUTLANDERS

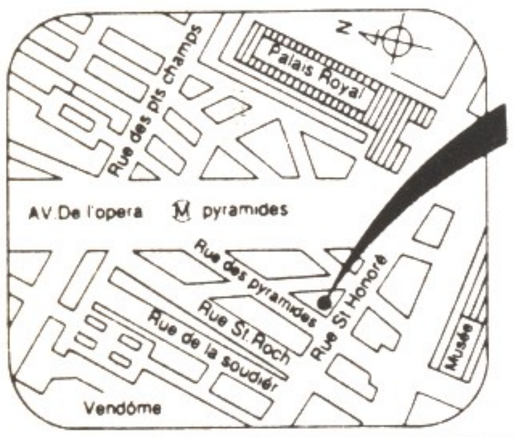
Librairie

junku

La Librairie JUNKU

- Mangas
-CD, K7, vidéos
-Magazines et journeaux japonais
-revues spécialisées sur l'animation
-Animé goods, cartes plastiques, sous-mains, critérium, mouchoirs, etc.

Ouverture de 10h à 19h - sauf Dimanches et Fêtes



262, rue Saint-Honoré 75001 PARIS
Tél. (16-1) 42.60.89.12
Fax. (16-1) 49.29.04.84

G E G E le CHINOIS -
MARSEIL CAFE - L'OMBRE DE SAINO - VOYAGE POUR TOUS

LA PASSERELLE

26 rue des 3 MAGES 13006

14h30 - 19h : 91 42 26 07 MARSEILLE

MANGA

COMICS &

ACHAT - VENTE

MANGA, COMICS, BD, K7, C.D., VINYL

POUR TOUTE REPONSE À VOTRE COURRIER, VEUILLEZ JOINDRE UNE ENVELOPPE TIMBRÉE, LIBÉLLÉE À VOTRE ADRESSE.

LIBRAIRIE TOUTENCARTOON

BANDES DESSINÉES,
d'occasions et neuves
COMICS-POSTERS-MANGAS
Ouvert de 13h00 à 19h00
sauf le lundi

Vendredi 17 Avril 1992

ANIME LAND

15 rue de PHALSBOURG
75017 PARIS

EDITORIAL

Cher(e)s ami(e)s vous l'attendiez, et bien le voici: Anime Land est de nouveau sur le pied de guerre en ce dêbut d'annêe 92 (que nous vous souhaitons excellente). Ce numêro etait depuis longtemps dêdiê aux jeunes filles (qui mêritent bien qu'on leur consacre quelques chapitres) mais il nous a également servi de support d'expression d'un ras-le-bol gênêral, sentiment largement partagê par chacun d'entre nous qui regardons de prês les mêfaits de nos joyeuses êquipes de production d'êmission jeunesse en France. Ras-le-bol également pour ce qui reste notre cheval de bataille: la dêfense de l'animation japonaise. Toujours aussi maltraitêe et mêprisêe elle fait pourtant parler d'elle et cette vague de passionnês que vous reprêsentez tous en a ètonnê plus d'un. Cependant journalistes, producteurs et distributeurs restent sur leurs vieilles idêes prêconçues, le DA japonais restera à jamais pour eux un navet de la plus basse qualitêe qui menace nos petites têtes blondes. Même le manga a du mal à se faire reconnaitre malgrê le succês incontestable d'AKIRA.

Cette annêe promait d'être dêcisive pour l'essor de la dênommêe JAPANIMATION, à vous de prouver que le DA n'est pas fait que pour les moins de 10 ans, que cette passion qui est la notre n'est pas un simple phênomêne de mode, un feu de paille sur un sujet vite êpuisê...chaque domaine de l'imaginaire est infini, le monde de l'animation est três vaste et je crois inutile de vous prouver qu'il y ait beaucoup de chose à traiter sur celui-ci: il vous suffit de feuilleter ce 4ême ANIME LAND.

BON VOYAGE et BONNE LECTURE!

SOMMAIRE

HUMEUR 4
ENQUETES 7

L'ANIMATION
RUMIKO TAKAHASHI 10
URUSEI YATSURA 12
RAN MA 1/2 15
GWENDOLINE 19
LAURA 21
BUBBLE GUM CRISIS 22
DIRTY PAIR 24
LA COMPETE 26
TORIYAMA THE WORLD 27
ALFRED J.KWAK 30
PAPA LONGUES JAMBES 31

MANGAS
KIMENGUMI 32
OUTLANDERS 35
ALPEN ROSE 38

MARKETING ET DROIT DERIVES
NINTENDO 40
JEUX : RAN MA 42
MAQUETTES: FIGURINES 45

LIRE, ECOUTER, VOIR
CLAUDE LOMBARD 44
ORANGE ROAD, LES CDs 46
NTSC et Cie 49

NEWS ET BREVES 51

ANIMELAND N 4 JANVIER 92, BIMESTRIEL À BUT NON LUCRATIF PUBLIÉ À SEUL BUT D'INFORMATION EST ÉDITÉ PAR L'ASSOCIATION ANIMARTE ET IMPRIMÉ PAR L'ASSOCIATION "LES PIEDS DANS LE PAF". DIRECTEUR DE PUBLICATION et REDACTEUR EN CHEF :Yvan WEST LAURENCE. MARKETING : David SCHMIT. MAQUETTE ET MISE EN PAGE :Sylvain PORTIER, Frederic BRON, Olivier MIRANDE. SECRÉTAIRES DE RÉDACTIONS: Jean-Benoit SYLVESTRE, Philippe LHOSTE, Valérie BOURBON. ILLUSTRATEURS : Frederic BRON, Patrick DOAN et Marc CREVISY. REDACTEURS : Audrey LANDEL, Muriella ROMANIELLO, Keiko KATSUMURA, Vincent OSÉE VU, Cedric LITTARDI, Philippe LHOSTE, Philippe KARAKASYAN, Cristophe PIVERT, Olivier, Jean-benoit SYLVESTRE, Nicolas RIMBERT, Valérie BOURBON, Elodie PAPON, Shiro OKI. Les opinions exprimés par les rédacteurs n'engagent qu'eux mémne et ne correspondent pas forcément celle du journal. La couverture est dessiné par Patrick DOAN (AYATO), celle du n 3 était de l'illustre Haruhiko MIKIMOTO, character-designer de MACROSS. Mise en page réalisé en PAO sur ATARI. Cette publication etant succeptible de comporter des erreurs (nul n'est parfait!) nous vous prions de bien vouloir nous excuser à l'avance des éventuels désagrément que cela pourrait causer. Pour toute correspondance ou demande d'abonnement veuillez adresser votre courrier à ANIMELAND-ANIMARTE : 15 rue de phalsbourg 75017 PARIS; minitel 3614 CHEZ*ANIMELAND. la reproduction et l'utilisation des textes, graphiques et dessins sont interdites sans l'autorisation de leurs auteurs ou de l'éditeur. ISSN-1148-0807.

(MAUVAISE) HUMEUR!

Où l'auteur, exaspéré par les exactions des diffuseurs de dessins animés à la télévision, se laisse aller à une mauvaise humeur somme toute compréhensible. Où il tente de lister toutes les inventions qu'ils ont imaginées pour nous empoisonner la vie, mais sans réussir à être exhaustif tant leur malignité est grande.

Après les coupures de censure, pratiquées depuis fort longtemps, le Club Dorothée a trouvé mieux : les coupures pour gagner du temps. Il s'agit, lors des rediffusions (ou du moins, c'est le seul moyen de s'en apercavoir si on ne connaît pas l'original), de couper une petite scène par ci, une autre par là. Ils choisissent des scènes neutres, sans grande importance pour l'intrigue proprement dite. Tout au plus s'agissait-il de créer l'atmosphère, de préciser les caractères. Leur disparition a donc de fortes chances de passer inaperçu ; au pire certaines transitions paraissent un peu brutales.

Résultat : sur les 20 mn initiales (en moyenne), ils arrivent à supprimer deux ou trois minutes, en pratiquant des coupures de 10 à 30 s. Tout cela pour quoi ? Sans doute pour laisser plus de place pour la pub., pour placer plus de séries (tronquées) dans un créneau horaire donné, pour laisser plus de temps aux "animateurs" de délirer.

A noter que les coupures ne se font sans doute jamais dans les séries maison, du style "Salut les croissants" ou "Pas de pitié pour les Musclés". Deux des séries les plus touchées sont "Juliette, je t'aime", et "Nicky Larson".

La première série, souvent rediffusée, est aussi la plus malmenée : le début est souvent coupé jusqu'à l'apparition du titre (il s'agit parfois d'un résumé de l'épisode suivant, mais souvent aussi de scènes d'exposition importantes pour la compréhension de la suite) ; les épisodes sont parfois diffusés par moitiés (10 mn), et quand TF1 reprend le rythme de 20 mn, ils s'arrangent pour commencer au début d'un épisode et pour finir avec le début du suivant. Ce qui justifie d'autant plus (à leurs yeux) la suppression du résumé du début. Avec, en plus de tout ceci, évidement, les petites coupures au milieu dont je parle plus haut.

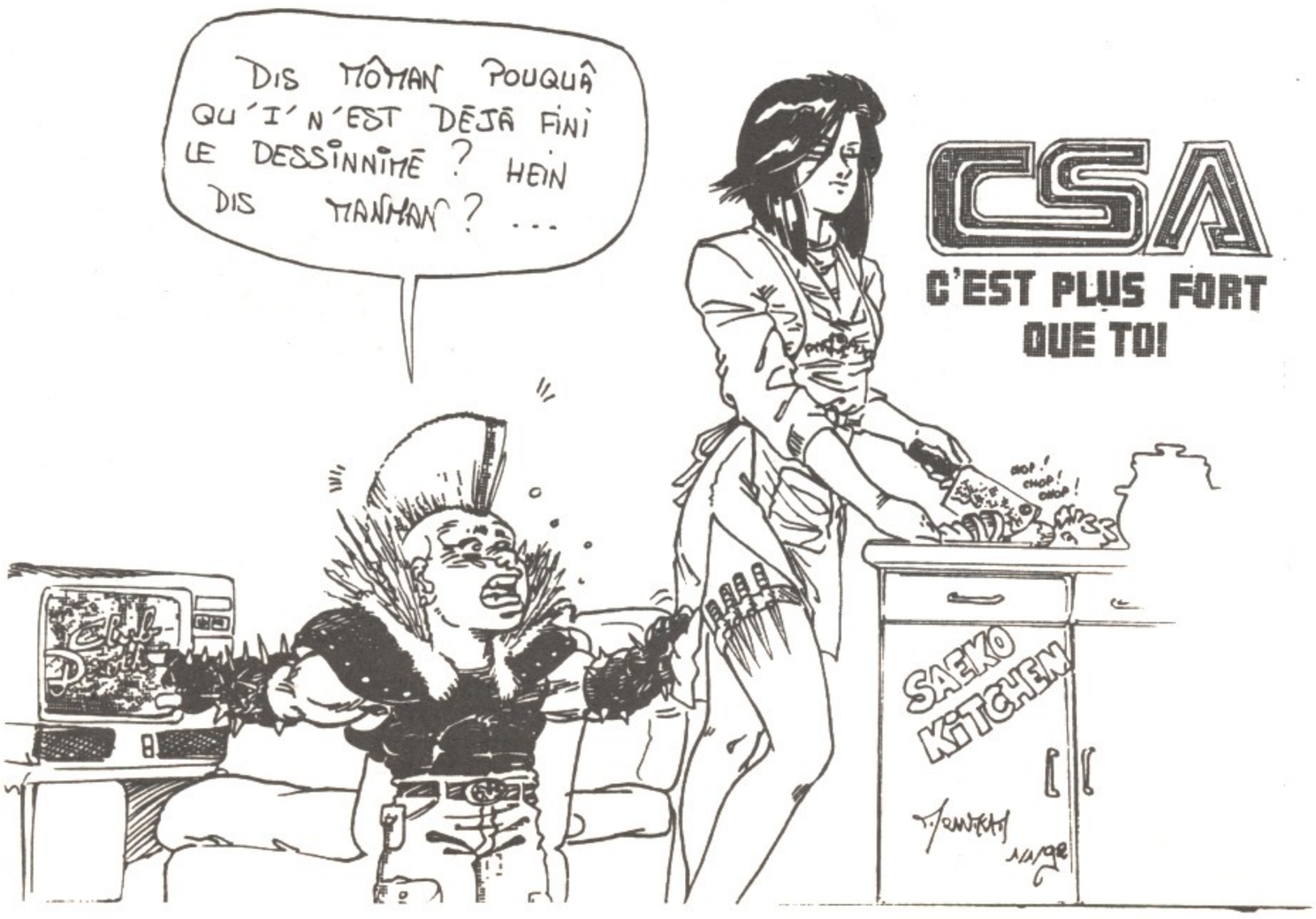
Et ce ne sont que deux séries parmi d'autres, j'ai par exemple assisté à un exploit douteux : deux épisodes des Chevaliers du Zodiaque, totalisant à l'origine 38 mn, ont été diffusés en 22 mn ! Et je ne parle même pas de Dragon Ball Z dont les coupures en première diffusion deviennent visible même à l'observateur non averti, avec par exemple un adversaire debout et intact qui se retrouve au plan suivant mal en point et à terre. Ce n'est plus l'art de l'ellipse, mais celui de l'éclipse !

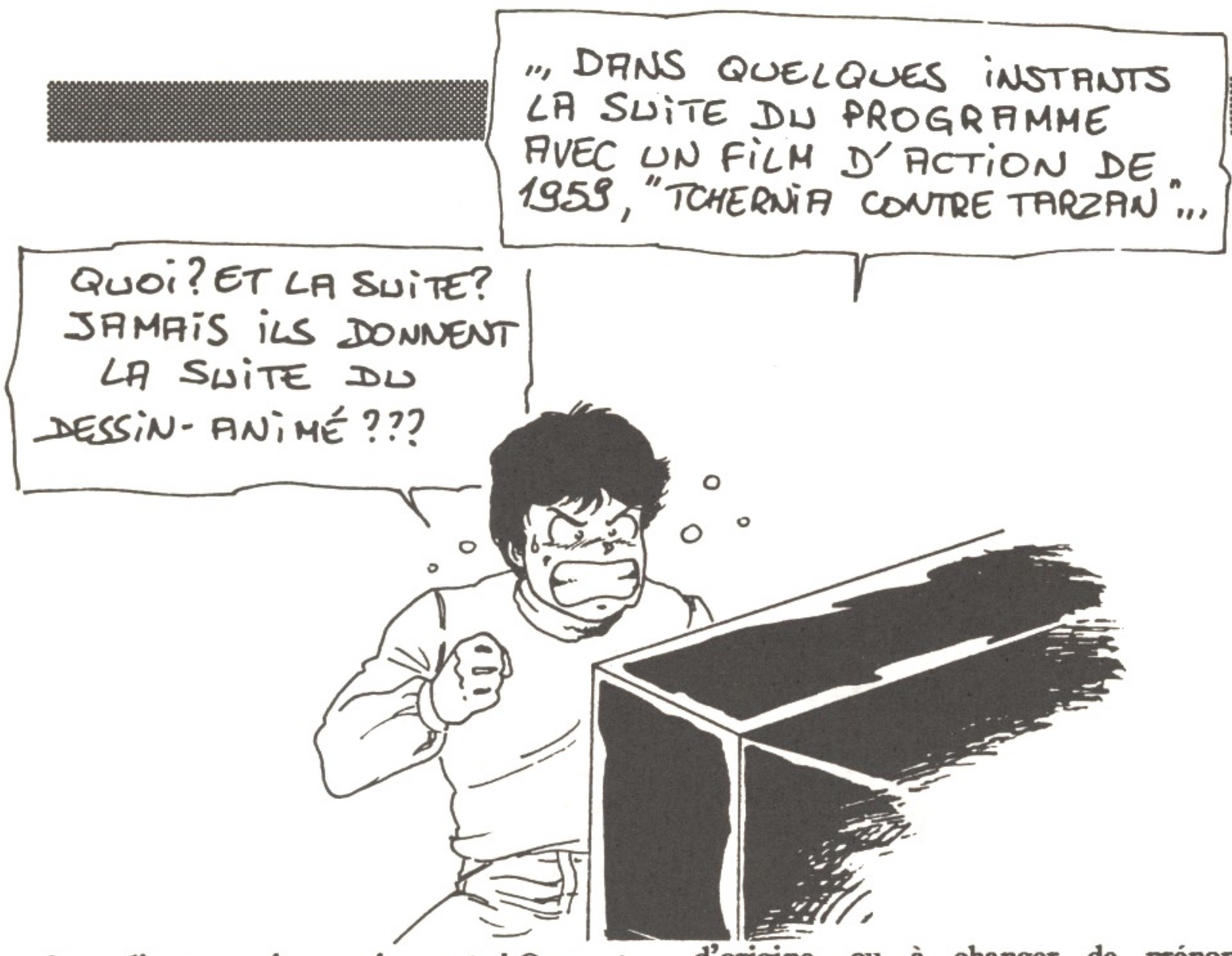
Bref, c'est un véritable massacre, une insulte aux créateurs et aux tléspectateurs. A croire qu'ils cherchent à dégoûter les amateurs avant de refiler la série à La 5.

Cette dernière, si elle ne semble pas pratiquer cette politique de charcutage, n'est pas exempte de critiques non plus. Elle, elle coupe dans les génériques (TF1 ayant carrément renoncé à les diffuser, sauf rares exceptions, dont les séries co-produites par AB Productions...). Et si l'actualité force à supprimer les émissions pour enfants (guerre du Golfe, Wimbledon), ils continuent par la suite la diffusion comme si de rien n'était, c'est-à-dire en sautant les épisodes non diffusés. En fait, La 5 s'en aperçoit après coup, diffusant (parfois) les épisodes manquants, plus tard, sans aucun avertissement, comme si de rien n'était (c'est arrivé, entre autres, pour Wingman). Déjà que cette chaîne avait tendance à inverser certains épisodes sans cause apparente !

Les deux chaînes ont au moins un point commun sur ce plan là : elles pratiquent la politique de la jouyeuse pagaille (surtout TF1), programmant et déprogrammant leurs séries au gré de leur fantaisie (probablement de l'Audimat), ou pire, de celle de la faible proportion de téléspectateurs qui donne son avis par Minitel. Résultat : si on veut suivre une série depuis le début jusqu'à la fin, il faut être très patient, et ne rater aucune de leurs émissions ! (Sur ce plan, TF1 a au moins un avantage, ils indiquent en début d'émission les séries qui y seront diffusées. Le tout est de ne pas rater le début de l'émission, qui commence souvent en avance).

Si on s'amuse à lister les défauts des diffuseurs de D.A. japonais, on arrive





à une liste assez impressionnante ! On peut les scinder en deux parties : les problèmes liés à l'adaptation, qui se répéteront à chaque diffusion, et ceux liés à la diffusion elle-même, qui varient suivant l'humeur du moment. La liste suivante n'est évidement pas exhaustive...

Traduttore, traditore...

La plus part des problèmes d'adaptation de D.A. japonais en France sont bien connus :

- La censure : coupure de scènes de violence, de nudité, coupures de chansons ou même tailladage au hasard.

- Une traduction ridicule, ou censurant certains dialogues : alcool devenant jus de fruits et sodas, l'ébriété devenant un malaise dû à l'excès de sucre, villes de toute évidence japonaises, prenant des noms de villes françaises, nourritures typiques changeant de genre en dépit du bon sens, etc.

- Dialogues bizarres, sans rapport avec la situation, ou simplement incompréhensibles.

- Changement de noms quand ce n'est pas absolument indispensable (certains noms japonais ayant des consonnances ridicules ou grossières en Français, il est effectivement nécessaire de les changer, par exemple Shie ou Mami).

- Suppression des génériques originaux (pour la plus part des séries). Même générique en début et en fin d'épisode (alors qu'ils sont différents en V.O.).

- Omission des crédits (noms des créateurs).

- Changements des noms de personnages en cours de série. Parfois pour un seul épisode, voire un seul dialogue, parfois revenant régulièrement. En particulier dans Lamu, où les personnages ont tendance à reprendre parfois leur nom d'origine, ou à changer de prénom français.

- Changements de voix des personnages d'un épisode à l'autre (assez rare, heureusement). Voix parfois ridicules et inadaptées, voire même délibérément grotesques pour désamorcer la puissance dramatique de certains personnages.

- Erreurs de doublage, du style : un personnage parlant pour un autre, ou utilisant son propre nom pour s'adresser à un autre, ou pas de dialogue alors qu'on voit le personnage parler (par contre, les erreurs de synchro. (mauvais début ou mauvaise fin), sont assez rares).

Diffusons, rediffusons, il en restera toujoursquelque chose...

Les problèmes de diffusion sont nombreux aussi, et leur fréquence semble augmenter avec le temps :

- Non respect des horaires ; banal mais le Club Dorothée (le plus capricieux) se permet même de commencer en avance. Ils ne connaissent pas les interludes sur TF1 ?

- Non respect des programmes annoncés aux revues TV : des semaines après l'abandon ou la fin d'une série, elle est toujours annoncée dans la rubrique de l'émission. (Spécialité de La 5, mais TF1 ne fait guère mieux.)

- Abandon d'une série en cours, sans explication (surtout sur La 5, avare de communication...). De toutes façons, vous écoutez souvent les animateurs, vous ? Ils ont le don de noyer les informations intéressantes sous un flot de délire sans intérêt.

- Reprogrammation d'une série avec une périodicité différente, à un autre horaire et à un autre jour, parfois en continuant comme si de rien n'était des mois après son abandon, toujours sans avertissement (écrit...). Bon courage à celui qui veut suivre la série sans rien rater...

- Raccourcissement des rediffusions (coupures, accélération de la bande d'environ 10%). Voir plus haut.

- Génériques tronqués (même en première diffusion)(La 5), ou supprimés (TF1).

Je préfère encore la deuxième solution car au moins, il y a de temps en temps la diffusion intégrale du générique.

(A noter que les génériques intégraux sont revenus depuis que La 5 n'a plus la quantité de pub qu'elle avait à Noël).

- Diffusion par demi-épisodes (diffusions en deux fois 10 mn d'un épisode de 20 mn)(TF1).

- Reprise de la diffusion de 20 mn au mauvais endroit : 10 mn de la fin de l'épisode précédent, suivi de 10 mn du début de l'épisode suivant (TF1).

- Suppression du début (résumé, introduction)(TF1).

- Episodes sautés ou inversés sans explication ni excuse (La 5).

- Jeux et résultats affichés dans un D.A. : mots d'une phrase, soleils / cloches / autre, têtes des animateurs, résultats de sondages, listes des noms pour anniversaires (TF1), résultats du tiercé, annonces de flash d'info, liste des dates d'un cirque (La 5), et j'en oublie.

- Sous-titrage des caractères japonais pouvant apparaitre dans le décor. C'est louable, mais je préfererai un vrai sous-titrage, discret, au remplacement sur l'image des caractères japonais par leur traduction. Autrement dit, je n'apprécie pas que la traduction couvre et masque le texte d'origine.

Voilà, cette liste fort longue est certainement incomplète, et je fait confiance aux responsables pour l'allonger encore... Bien que je souhaite le contraire de tout mon coeur.

En conclusion : ne prenez pas le spectateur pour un imbécile capable de gober n'importe quelle avanie. Respectez les créateurs et les téléspectateurs. Ce n'est pas parce que ces derniers sont contents avec ce qu'ils ont qu'ils ne méritent pas mieux.

Philippe LHOSTE

On a trouvé, dans la série " Je resors un article sur un sujet auquel je connais rien mais qui est porteur et qui fera vendre mon journal ", le xieme (avec x » 1) exemple de l'éternel thème : " Les D.A. nippons, c'est nul ". Et après, on nous traite de pro-japonais (évidement, c'est les seuls sur lequels on tape dans ce domaine) !

Nous parlons ici d'un joli article (ou enquête, comme dit l'entête), appparu il y a quelque temps dans Madame Figaro ou Figaro Madame (rayer la mention inutile). Comme le dit si bien l'auteur, " il est peut-être temps de réagir ". Et ici, inutile d'énoncer des "évidences" dans le genre " il suffit de... ", ou bien de dire que les D.A. japonais, " objectivement, sont moches ".

Les propos contradictoires tenus par ces individus démasquent leur mauvaise fois. Dans la même phrase, on apprend que les personnages ont systématiquement des " gros yeux inexpressifs ", et des " petits yeux " (?). Puis que la TOEI produit systématiquement des séries avec le plus de violence possible, ce qui nous permet de nos demander où classer, par exemple, Crocus, Grand Prix, Dr Slump, Gwendoline, Mes tendres années, Lucille, et les Petits malins (pour n'en citer qu'une faible partie...). Accessoirement, il suffit de voir les D.A. américains pour se demander où est la violence : Mask, G.I. Joe, Masters of the Universe, Rambo, Defenders of Earth, Silverawks, et j'en passe, ne sont que débalage militaire, coups de feu et de rayons laser, etc. Et ce n'est pas la petite morale à la fin qui les absolvent...

Et puis, d'après quoi peut-on dire qu'un dessin animé à 12 images par seconde est trois fois moins mobile qu'un Disney (24 images par seconde au mieux, pour les plus anciens) ?

Arrêtons-là la liste des contradictions, il est temps de rompre un certain nombre de préjugés.

En premier lieu, en quoi un film Walt Disney, production à énorme budget et durée limitée, peut servir de référence universelle en matière d'animation, et en particulier pour une série T.V. ? Si on veut comparer des élements comparables, un film Disney doit être comparé à Akira ou à Aile de Honnéamise, des productions destinées au grand écran. Ou encore, on peut comparer les séries T.V. Disney au séries japonaises. Dans les deux cas, les productions W.D. récentes ont du mal à tenir la comparaison face aux meilleures productions nippones.

Enfin, si on doit comparer les D.A. sur le seul critère du nombre d'images par seconde (ce qui est déjà ridicule, une bonne animation limitée est bien meilleure et plus agréable qu'une mauvaise full animation, le naturel dans les mouvements est plus une affaire de talent que de puissance pure), il faut savoir qu'il n'y a quasiment plus de nos jours d'animation à 24 images par seconde, même dans les oeuvres d'auteur jugées plus "artistiques". La norme s'est établie à la double prise d'image, soit 12 i/s. Il y a bien sûr des exceptions, soit pour des productions ambitieuses, soit pour des passages où la fluidité est essentielle (mouvements rapides, etc.), et la full animation se trouve aussi dans les productions nippones (cf. Akira).

D'autre part, tous les personnages de D.A. ne se ressemblent pas, et encore moins leurs yeux, même s'il est vrai qu'il existe parfois un air de famille certain entre différents personnages d'un même créateur, ce qui est normal. (Pour prendre un exemple un peu osé dans la grande peinture, on ne peut nier que les femmes de Modigliani ou les figures du Greco sont reconnaissables, typées par le style du peintre). Enfin, il est ridicule d'affirmer qu'ils ont tous des mèches noires en l'air (on se demande qui a pu inventer ça).

Dans un autre domaine, s'il est vrai que les droits dérivés financent souvent un D.A., il est faux d'affirmer qu'au Japon, c'est l'industrie du jouet qui "commande" les séries, et ceci pour une raison simple : une série est dans la majorité des cas basée sur un manga qui est conçu sans contact avec ladite industrie, ce qui laisse pleine liberté créatrice aux auteurs. Par contre, c'est loin d'être le cas en Amérique, il n'y a qu'à voir les Popples, Visionaries, GI Joe, Masters of Universe ou autre Mask, dont les pubs de jouets sont diffusées en même temps que ces séries. De même les "gros yeux" ne sont en aucun cas un moyen d'exportation puisque les manga (et dans une certaine mesure les séries d'animation) sont conçus uniquement pour le marché japonais (les exportations étant insignifiantes par rapport aux tirages locaux).

A noter que les gens reprochent aux Japonais de faire de grands yeux à leurs personnages (sous-entendu qu'ils devraient leur faire des yeux bridés), et qu'ils citent en exemple les Candy et autre Princesse Sarah, sans réaliser que ces personnages sont occidentaux !

Quant à dire que les dessins des Japonais sont moches (objectivement !), et les comparer à des Hanna et Barbera vieux de plus de dix ans, celà tient de la démence. S'il y avait souvent mieux à la télé, ça se saurait et surtout ça se verrait. (Note du claviste : H. & B. ont été parmi les pionniers de l'animation industrielle, découpant et animant les personnages par petits morceaux, et stéréotypant tout pour faciliter la réccupération de parties d'animation). Il en est de même pour les scénarii : la " pauvreté créative accablante " des Japonais ne serait-elle pas à attribuer aux autres ? Après avoir vu quelques épisodes de Mask, G.I. Joe, on se convaincra de la minceur effarante du scénario, qui n'est quasiment toujours qu'une variation sur le même synopsis. Les Dessins sont réalisés au Japon (tiens, ceux faits en sous-traitance ne sont pas moches, étonnant non ?). En plus, ces D.A. sont entièrement commandés par l'industrie du jouet. Que demander de plus pour les critiques ? Quoi qu'il en soit, vouloir prendre les personnages aux U.S.A. parce qu'ils sont soit disant meilleurs qu'ailleurs ne permettra pas de faire aussi varié et intéressant que les Nippons, à moins d'une nette amélioration.

Objectivement, il faut arrêter de voir le "cartoon jaune" comme un élément stéréotypé et mauvais. Ce sont les critiques qui ont une vue stéréotypée et souvent vieille de 10 ans. Nous sommes ouverts à la discussion à condition de dialoguer avec des personnes elles-même ouvertes à la diversité et à la qualité disponible sur le marché japonais. Il est aberrant de dire que " ça ne peut pas être pire ", mais nous sommes tous d'accord pour dire que ça pourrait être mieux.

Cédric Littardi et Philippe Lhoste, et la collaboration de Laurent NOISIER

AI, de VIDEO GIRL AI

TOP des HEROINES

S'il est difficile de demander à une demoiselle quelle est son héroine préférée, essayez donc d'évoquer cette question lors d'une réunion de la rédaction d'Anime Land ! ce qui s'ensuit ressemble alors trés rapidement à un épisode de Gugu Ganmo, des discussions furieuses et des combats un peu partout !

un cri à la fois strident et passionné retentit: c'est notre cher (c'est pour la promotion) président qui s'écrie: SAEKOOO! Tout d'un coup s'éléve devant lui un étre vil (point de vue tout à fait partial!), "mais non, tout le monde s'en moque de ta saeko" puis sur une voix plus attendrie "MADOKA, je l'aime ! Vous ne pouvez pas comprendre".

- "Vous n'avez aucun gout, la meilleur c'est Deunan!" lance alors Ayato notre génial graphiste, suivi des hautes considérations de Freddy et Marc: "nous, on préfére Ranma".

-"au cas ou vous ne l'auriez pas remarqué, à la base Ranma est un mec, certe Ranmachan est pas mal mais Kaori reste encore la plus b..... de toutes, dit Matthieu qui n'a jamais dénié nous faire profiter de ses grandes qualités redactionnels.

-"Mes pauvres amis vous étes complétement à la masse !" lancent joyeusement entre quelques gloussements les éléments féminins du groupe;"la meilleur c'est Laura,...mais non c'est Lamu,... que nenni c'est bel et bien Yuri la plus féminine de toutes....et patati et patata..."

-"Mais qu'est-ce que vous avez tous ?" réplique à chacun sur un ton hypocrite le génial redacteur en chef (fayot ! ndlr), "j'hésite entre Shampoo et Kei, ces deux nanas sont tout simplement superbes !"

Mais comme d'habitude personne ne l'écoute et tout le monde s'entredéchirent:

-"Saeko...Ayukawa....Electra.....Priss.....Juliette, euh, Kyoko.....!!!"

AAargh, ça suffit, ASSEZ ! Finalement cette mission se révélait impossible. Nous préférons de loin vous laisser le champ libre et vous laisser choisir parmis les "finalistes" représentées sur ces deux pages. Si vous ne trouvez pas votre "bonheur"vous pouvez voter pour l'héroine que vous voulez mais si elle n'est citée qu'une seule fois dans notre courrier elle ne sera pas classée dans le No5.

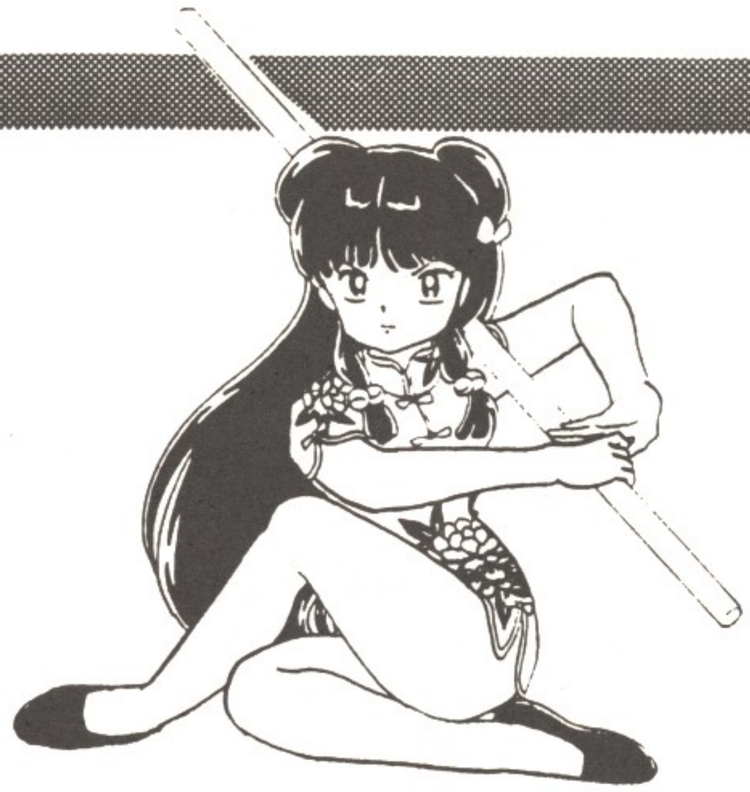
Pour voter c'est trés simple! Adressez nous votre vote par courrier à notre adresse : ANIME LAND-TOP HEROINES, 15, rue de Phalsbourg 75017 PARIS, si vous y ajoutez quelques questions qui demandent une réponse rapide n'oubliez pas d'y ajouter une lettre timbrée libéllée à votre adresse.

Voila, le sort en est jeté, à vous de décider du futur classement de nos héroines de DA préférés et à trés bientot dans le prochain numéro d'ANIME LAND; bon faut que je vous laisse, j'crois qu'on vient de lire ce que j'ai ecrit, je sens que je vais me faire tuer....

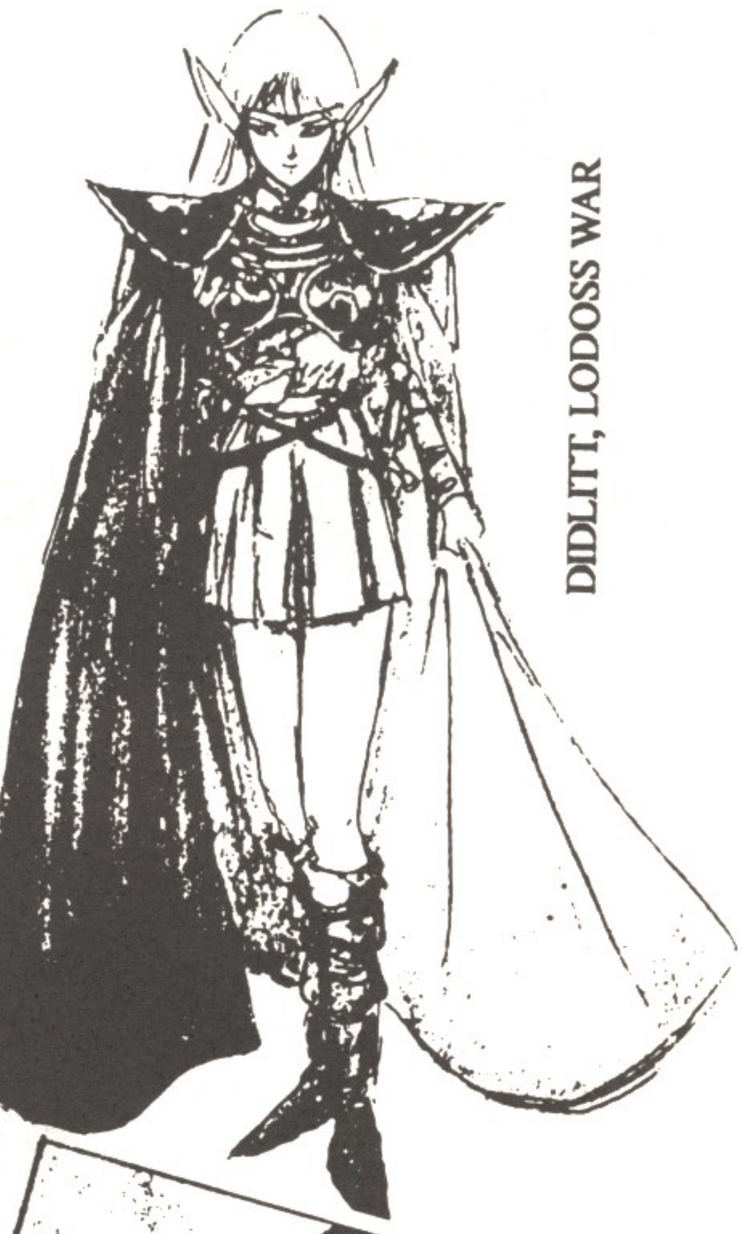
ALBAN

Les deux héroines les plus cités lors de notre sondage: MADOKA AYUKAWA et SAEKO NOGAMI

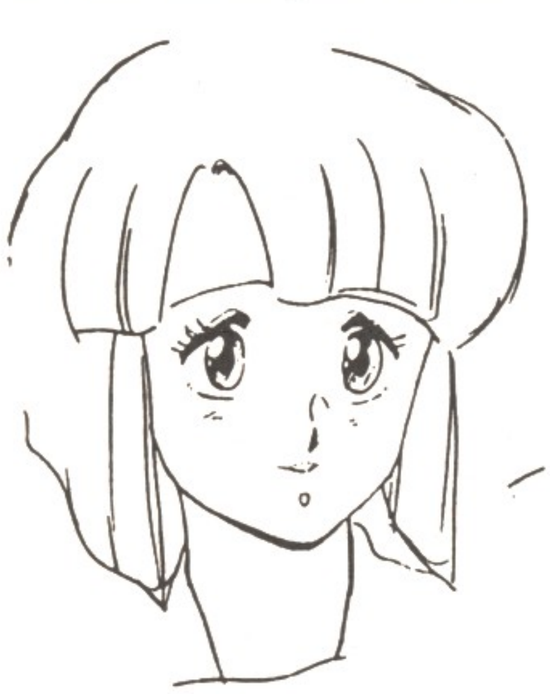
RANMA CHAN, RANMA 1/2



SHAMPOO, RANMA 1/2



DIDLITT, LODOSS WAR



CATHY, GALL FORCE

ELECTRA,
SECRET BLUE WATER

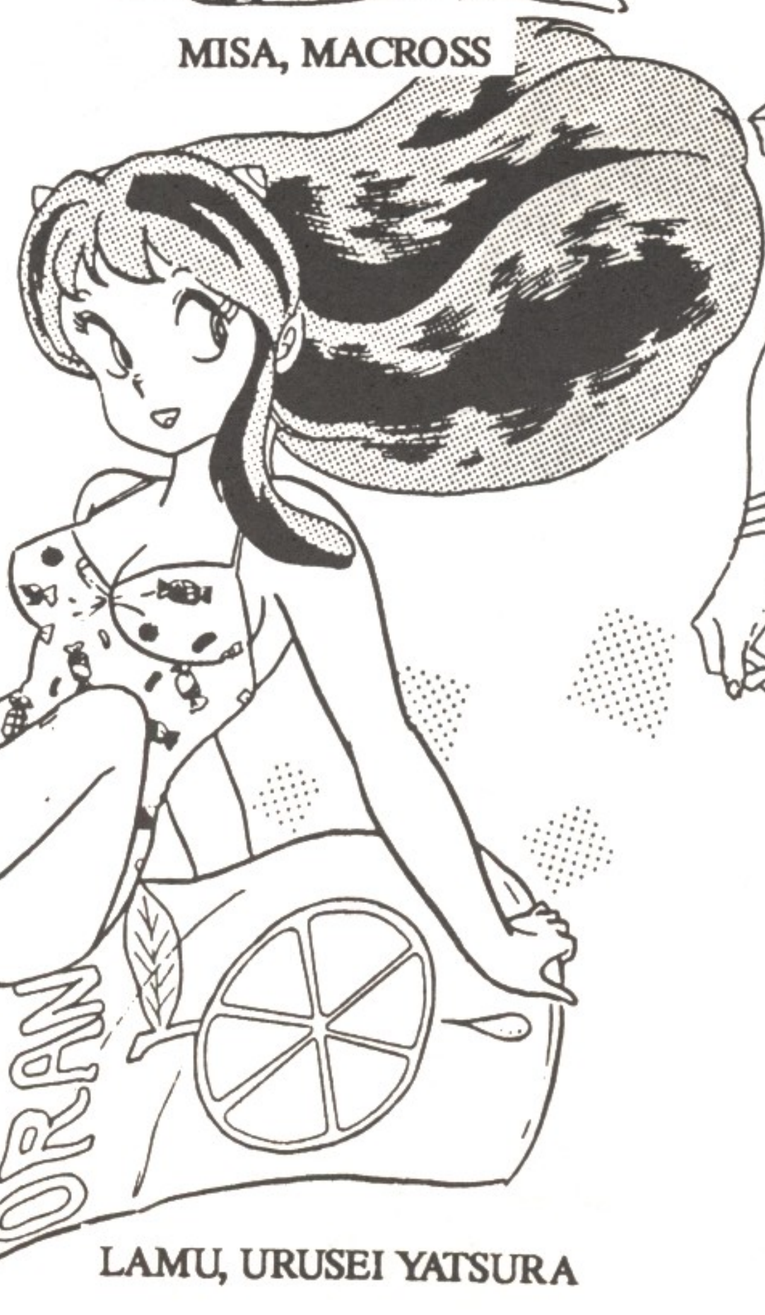
PRISS, BUBBLE GUM CRISIS

NAUSICAA

MISA, MACROSS

LYNN MINMEI, MACROSS

LUFFY,
GALL FORCE



LAMU, URUSEI YATSURA

NADIA, le secret de l'eau bleue

Rumiko TAKAHASHI

(c) MAISON IKKOKU, R. TAKAHASHI

La reine du manga, dessinatrice la mieux payée au Japon, ne pouvait échapper à ce panorama des "filles".

Son talent est internationalement reconnu. Quelle vie lui a donc rapporté cette popularité? Et dans quels aspects principaux pouvons-nous examiner son talent?

Le marché énorme du manga au japon a permis des réussites spectaculaires comme celles de TEZUKA, ISHINOMORI, TORIYAMA. Rumiko TAKAHASHI s'ajoute aux grands noms des dessinateurs nippons. Sa biographie désormais bien connue n'a pourtant rien d'exceptionnel, il faut d'ailleurs chercher loin pour y trouver un rapport avec son oeuvre.

Rumiko TAKAHASHI nait en 1957 à Nigata. Etant enfant elle s'interessait comme n'importe qui aux mangas. A 17 ans elle réussit une entrée difficile à la Nihon Josedai, université pour jeunes filles japonaises. En tant que passe-temps elle décide d'adhérer aux cours de dessinateurs de mangas connus sous le nom de Gekiga Sonjuku et dirigé par Kazuo KOIKE (le célébre scénariste de "crying freeman"). Petit à petit la jeune femme va s'orienter dans cet éprouvant métier malgré de forte réticences familiales. Son talent éclate pour la premiére fois en 1978 lorsqu'elle remporte le "prix du nouvel artiste" décerné par la Shogakukan. Cela lui permet la parution d'URUSEI YATSURA dans SHONEN SUNDAY. En 1981 la gloire est atteinte et son succé est encore accentué par l'adaptation en dessin animé.

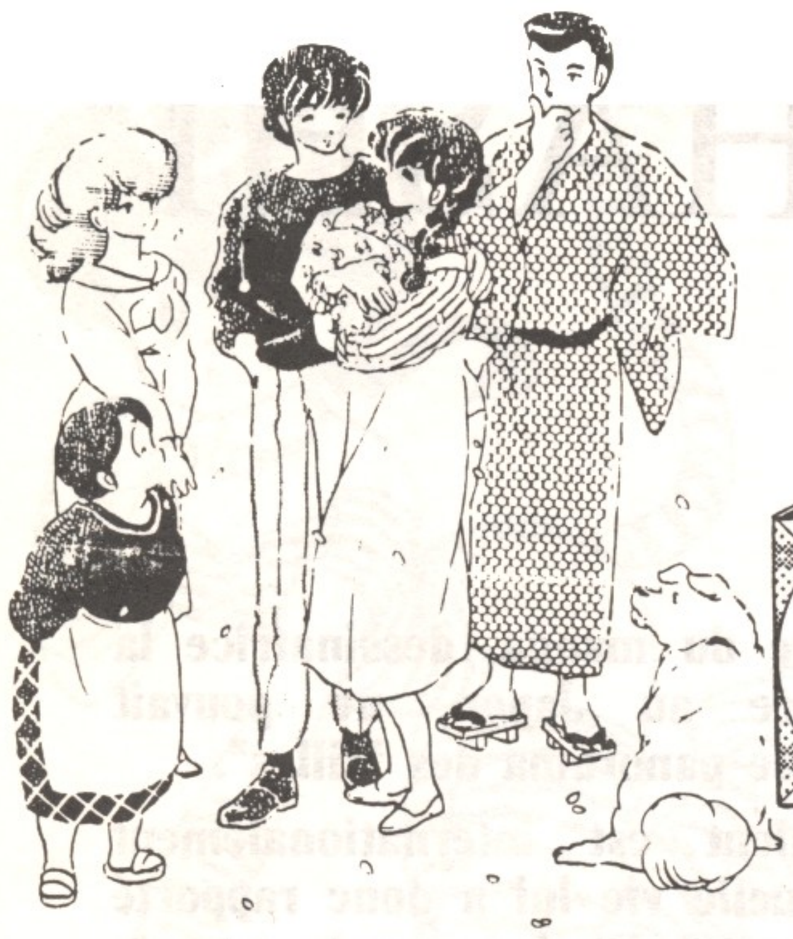
Rumiko TAKAHASHI bénéficie d'une étrange réputation dans ce domaine. D'une personnalité particuliérement douce elle rend toujours ses planches à temps (le secret c'est de prendre de l'avance, dit-elle) et reste toujours trés modeste. Malgré les grosses sommes d'argent qu'elle gagne, c'est son travail qui l'interesse avant tout, "il y a tellement de choses que j'aimerai écrire qu'il serait impossible de les réaliser en une vie" l'a-t-on entendu dire à ce propos.

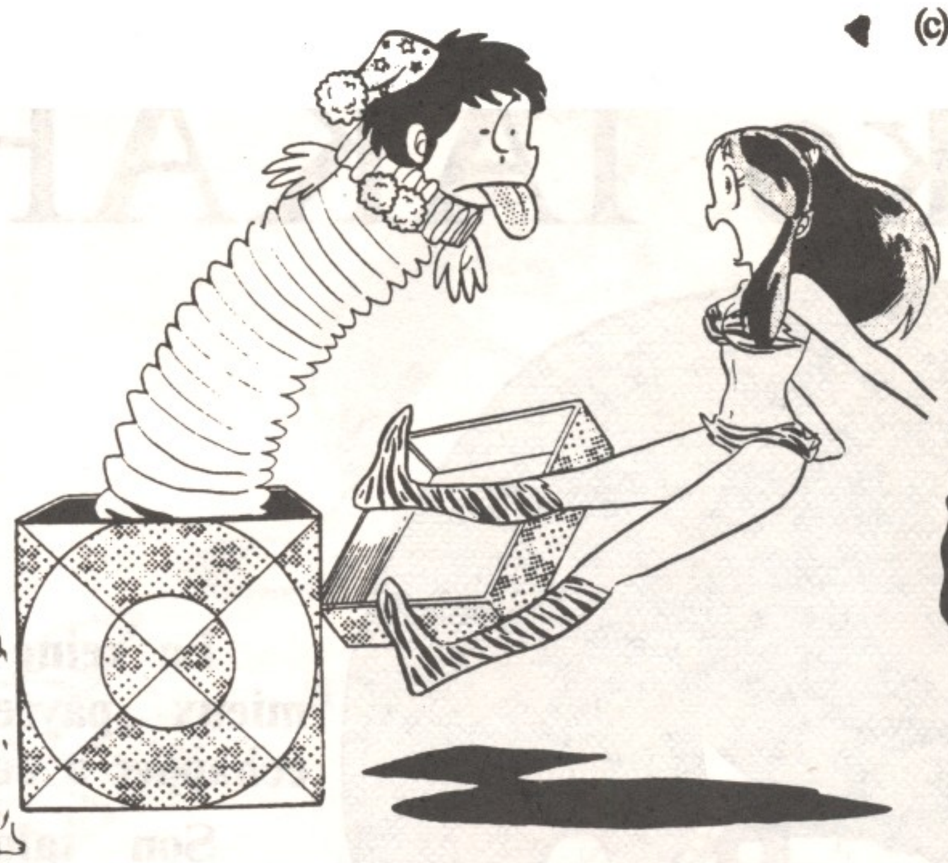
L'oeuvre de R.T. est connue pour étre pénétrée de partout par la culture japonaise : LAMU, RANMA 1/2, les RUMIC WORLD se rapportent à des passés de légendes grandioses tout comme la culture traditionnelle est présentée par MAISON IKKOKU. C'est un mode de vie indépassable pour les personnages et à la fois une barriére à laquelle on se heurte souvent. Comment comprendre son succés en occident, comment pouvons nous comprendre son humour bourré de jeux de mots et de références à la culture extréme orientale. Nous en perdons une dimension mais ce n'est qu'une dimension parmis toute les autres que nous sommes à méme d'apprécier. Aprés tout le rire est trés contagieux non?

L'humour légendaire de la dessinatrice concerne, en particulier au niveau de la loufoquerie, deux séries : URUSEI YATSURA et RANMA 1/2.

Urusei est déjà connue à l'occident, méme si elle est désavouée par les psychologues qui lui trouvent une trame "éclatée" sans aucune tructure qui pourrait déstabiliser nos petites tétes blondes.Ces messieurs ne se sont méme pas aperçu que c'était là l'intéret (désopilant) que l'on peut y trouver. C'est là le charme de cette série délirante devant laquelle nous nous esclafons joyeusement pendant prés de 20 minutes ! C'est pour cela que le succés de cette série est d'autant plus important que l'age de son public est élevé. Il suffit de comparer son succés en Italie par rapport à la France.

Et qu'on ne vienne pas me dire





(c) URUSEI YATSURA, R. TAKAHASHI

1ポンドの福音

que c'est stupide car manifestement une telle opinion implique un manque total d'humour ou bien pire encore, de la mauvaise foie envers des DA qui paraissent trop intelligent pour des enfants !

D'autre part R.T. attache une grande importance à la conception de ses personnages. D'aprés les conseils de son maitre, Kazuo KOIKE, tout dépend des personnages. S'ils sont correctement créés, le succé est assuré. Ceux- ci sont déja dessinés à merveille, des personnages féminins toujours ravissants (normal vu le public de garçon auquel s'adresse le magazine ou elle parait) et des personnages masculins toujours trés soignés. Mais surtout leur personnalité et leur profondeur donnent l'impression qu'ils échappents à leur créatrice : "Au début je voulais juste commencer MAISON IKKOKU en centrant sur KYOKO et GODAI, puis me déplacer sur une action autour de la vie des locataires [...] mais je devins plus attirée par leur histoire d'amour - et finalement elle prit plus d'importance dans la série". Ceci est valable quelle que soit la série : R.T. est dotée d'une extréme sensibilité qui lui permet de comprendre en profondeur les étres qui l'entourent et d'en reproduire les aspects passionnants dans ses mangas.

La diversité de ses oeuvres est un aspect essentiel de son talent. Nous pouvons aussi affirmer qu'il y a une continuité dans ses histoires. Dans URUSEI YATSURA, R.T. établit une panoplie éffarante de personnages qui échappent souvent à son controle, elle les exploitent pour en tirer un maximum d'actions et délires (la filiation RYUNOSUKE et RANMA est plus qu'évidente). Mais au bout d'un moment c'est la pagaille. Alors pour mieux explorer d'autres domaines, les RUMIC WORLD interviennent. Ils permettent à R.T. d'exprimer des émotions intenses comme la peur mais aussi de plonger dans l'univers des légendes, dépassant dans ces aspects les limites du comique d'URUSEI. Il en est de méme pour

(c) MAISON IKKOKU, R. TAKAHASHI

De la sensibilité de R.TAKAHASHI à la notre...

R. TAKAHASHI passe pour une dessinatrice éxtémement sensible à l'univers qui l'entoure. Ainsi URUSEI YATSURA fut fondé sur ses réves d'enfants, les RUMIC WORLD sur des sentiments de peur et de surprise qu'elle parvient sans les définir à ressentir et à retranscrire. De méme la base de l'histoire de MAISON IKKOKU est elle autobiographique; elle retranscrit sa vie estudiantine dans un petit appartement à Nakano.

Si l'on part de cet aspect de son oeuvre, nous pouvons comprendre la raison pour laquelle, lorsqu'une de ses série prend un style autobiographique, son publique y est sensible. Dans LAMU et RANMA c'est la vie de collégien qui est visée, elle ne différe que par l'apparition d'extra- terrestres ou de l'action d'experts en arts martiaux hyper-doués. De la méme façon traduira-t-elle les péripéties d'un jeune homme de 19 ans, amoureux de sa responsable de pension. Il s'agit bien d'un univers réel dont elle a parfaitement reproduit la sensibilité, rendant l'identification du lecteur on ne peut plus forte.

(C) ONE POUND GOSPEL, R. TAKAHASHI

MAISON IKKOKU et ICHI POUND NO FUKUIN : c'est de l'amour classique qui y est présenté, au dela des multiples triangles amoureux de URUSEI. Au bout du compte dans ses aventures nous sympathisons vraiment avec les personnages plutot que de devenir comme eux.

Le résultat final est RANMA 1/2. Cette série pourrait ressembler à URUSEI YATSURA (voir article P 15) mais les extra-terrestres n'interviennent pas : ils sont remplacé par des personnages victime de puits magiques. Une vielle légende chinoise sur fond de Japon moderne. Mais le nombre de personnages est loin d'augmenter aussi rapidement que dans LAMU, ce qui permet aux relations amoureuses et aux sentiments de se développer de maniére plus intense d'autant plus qu'il y a continuité entre les épisodes. Le résulat est excellent, c'est sans nul doute sa meilleure production à ce jour. Il serait stupide de croire que l'évolution de Rumiko TAKAHASHI s'arréte ici. Cette formidable dessinatrice/auteur de mangas a sans doute un avenir plus brillant encore qui l'attend. Il ne faut pas voir dans RANMA et les RUMIC WORLD qu'il lui arrive d'écrire un aboutissement mais un tremplin. Vous remarquerez d'ailleurs que l'action intervient beaucoup plus dans sa derniére oeuvre et Rumiko TAKAHASHI réalise peu à peu l'apprentissage d'un domaine qui semblait la spécialité exclusive de Mr TORIYAMA. Nous verrons bien quel nouveau coktail exclusif elle nous réserve pour les années à venir.

Cedric LITTARDI

URUSEI YATSURA, MAISON IKKOKU, RUMIC WORLD, RANMA 1/2, ONE POUND GOSPEL, ETC. : Rumiko TAKAHASHI/SHOGAKUKAN-KITTY-FUJI TV.

RUMIC WORLD

En 1982, R.T. reléve un défi qui parait incroyable : passer du style délirant de LAMU à un style totalement différent, à la fois fantastique et mystérieux, souvent comparé à celui de twilight zone. "Peut-étre agissent-elles comme un échapatoire pour moi...je ne sais vraiment pas. J'ai juste ces idées qui font peur quelques fois"

De là est né une série d'histoires courtes sans rapports entre elles baptisées RUMIC WORLD et étalonnée sur une grande partie de sa carriére. En général on considére qu'il en existe quatre principaux, deux d'entre eux (FIRE TRIPPER et LAUGHING TARGET) ont été adapté en anglais par VIZ COMICS, toutes quatre ayant été (mal) réalisées en OAV.

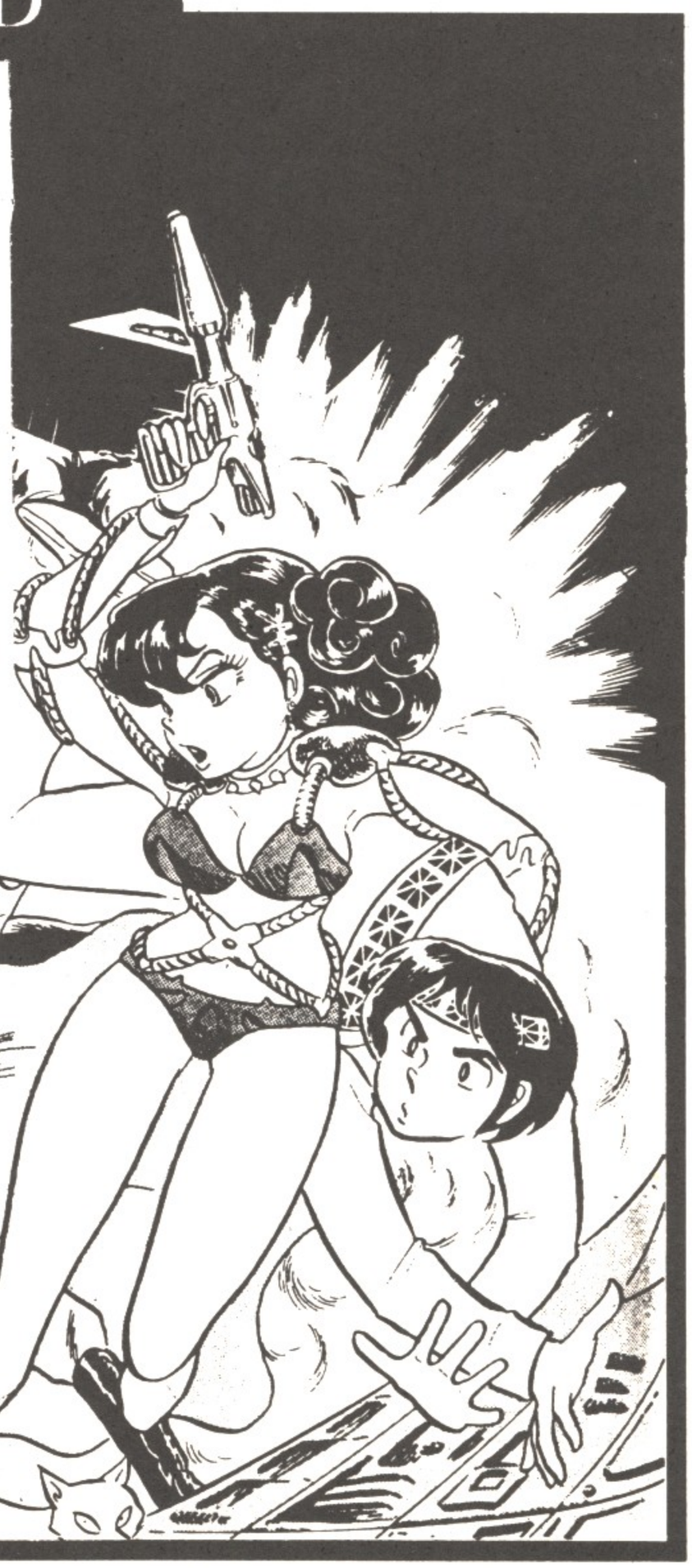
La premiére s'apelle HONO TRIPPER (la voyageuse des flammes) une aventure trés bien ficellé composé d'amour et de paradoxes temporels.

La seconde, SHOOJO THE SUPER GAL, parle de MARIS, une fille de la police spatiale obligée de porter une armure pour contenir sezs forces 6 fois supérieure à la normale.

Avec WARAU HYOOMATO (la cible riante) nous passons dans le domaine de l'horreur. La jeune ASUZA revient voir son cousin qui lui avait été promis en mariage...et révéle une étrange malediction.

Finalement NINGYO NO MORI (le bois des sirénes), sombre histoire d'immortalité atteinte en dévorant de la chair de siréne.

Une autre de ses oeuvres est également trés connue et adapté en OAV, il s'agit de ICHI POUND NO FUKUIN (l'évangile d'un livre). Cette histoire d'amour explore un aspect beaucoup plus introspectif et serieux que les autres. Il s'agit d'une rencontre entre un jeune boxeur de 19 ans, KOSAKU, et d'un nonne nommée ANGELA qui prend son destin à coeur.



URUSEI YATSURA

Vous êtes sans aucun TAKAHASHI URUSEI

déjà des familiers de cet auteur à succès qu'est Rumiko (Maison Ikkoku, Ranma...). Son oeuvre la plus réputée est doute celle qui inaugura sa longue carrière, c'est à dire YATSURA.

Parmi tous les mangas existant au Japon, certains se détachent plus que d'autres. On peut considérer qu'URUSEI YATSURA en fait partie. Cet ouvrage serait plus connu, en France sous le titre de LAMU, le nom de l'héroïne principale de l'histoire.

C'est ainsi qu'en 1978, firent leur apparition au sein de l'hebdomadaire shoonen sundays, les premières planches de cette étrange histoire:

La Terre, envahie par des extra-terrestres, habitants de la planète URU, est en grand danger. En effet, les extra-terrestres sont dotés de moyens techniques très nettement supérieurs à ceux des terriens. Cependant, dans leur grande magnanimité, les envahisseurs leur accordent une chance : un terrien sera désigné au hasard et devra affronter un représentant extra-terrestre dans une épreuve déterminée à l'avance. C'est le jeune MOROBOSHI Ataru qui est choisit et le sort de la planète est entre ses mains. Il devra réussir, et ce en moins d'une semaine à attraper par les cornes la belle LAMU. Alors que la tâche semble facile, contre toute attente, la fille se révéle être dotée de pouvoirs surnaturels : cette dernière est capable de voler et d'envoyer de puissantes décharges électriques. Rapidement, les habitants de la Terre, tout d'abord confiants, perdent espoir et, devant l'incapacité du jeune Moroboshi, se retournent contre lui au lieu de l'encourager! La seule personne à avoir encore confiance en lui, c'est SHINOBU (Gaëlle), sa petite amie. Par amour pour elle, Moroboshi se surpassera et parviendra à atteindre Lamu. Mais, par un fâcheux

malentendu, celle-ci pensera que Moboroshi est amoureux d'elle (le caractère du jeune garçon s'y prête très bien d'ailleurs). Brusquement, il deviendra le "DARLING" de la jeune fille et cette dernière quittera sa soucoupe pour venir s'installer dans la chambre de son pseudo-soupirant, ce qui d'ailleurs, entrainera bien des complications entre Shinobu et Ataru!

Dans ce début d'histoire déjà fort riche, on retrouve les thèmes si chers à Takahashi : le fantastique et l'imaginaire, les amours si difficiles à réaliser et bien entendu ses célèbres jeux de mots. En effet, URUSEI YATSURA, est un titre quasiment impossible à traduire dans la mesure où il signifie : "Les grandes gueules de la planète URU" et que d'un autre côté, au niveau de la consonnance, il y a peu de différence entre URUSEI et URUSAI qui signifie "La ferme"!

Le succès remporté par ce manga fut immédiat et sans précédent! Dès 1979, la série fut adaptée en manga single. On en compte 34 dont l'épisode conclutif

"BOYS MEET GIRL" fut adapté en un film absolument magnifique.

un tel succès ne fut bien entendu pas oublié par le secteur de l'animation et dès 1981, il y a tout juste 10 ans, Lamu fit son apparition sur les petits écrans nippons (En 1989 en France). Pour élaborer cette série, on fit appel à pas moins de six character design dont, pour citer les plus connus, Akemi TAKADA (Maison IKKOKU, Creamy, Max et Cie...), Yuji MORIYAMA (Maison IKKOKU, RANMA...) et Michitaka KIKUCHI (Borgman, Cynthia, Emi, Maison...).

La série intégrale comprend 216 épisodes. En France, nous en avons à peine vu une centaine et pour le moment uniquement 156 ont étés doublés. Ceci est d'ailleurs regrettable car les derniers épisodes sont fort beaux.

Cependant, signalons ici que la série télévisée n'a pas de conclusion car comme je l'ai déjà indiqué plus haut, on la découvre dans 5 magnifiques films d'animation.

Une autre des caractéristiques de Rumiko TAKAHASHI, est de créer une multitude de personnages tous aussi importants les uns que les autres et qui, en outre, possèdent tous leur propre personnalité, leurs propres caractéristiques. URUSEI YATSURA n'échappe pas à cette règle et on dénombre dans cette série une vingtaine de personnages "centraux". Mais occupons-nous ici, des plus connus.

<u>LAMU</u> : Lamu chan est une très belle jeune fille d'environ 15 ans, aux longs cheveux verts et toujours vétue d'un bikini sexy rayé jaune et noir.

C'est autour de cette extra-terrestre que tourne toutes les histoires. Elle possède différents pouvoirs hors du commun comme la capacité de voler dans les airs et celle de lancer de puissantes décharges électriques.

Très amoureuse d'Ataru, Lamu est aussi dotée d'un mauvais caractère flagrant et d'une jalousie féroce ce qui vaut à son pauvre "fiancé" de cuisantes représailles.

<u>ATARU MOROBOSHI</u> (Ronie) : Désigné par le hasard pour sauver la Terre, Ataru est un jeune adolescent qui pourrait passer pour totalement anodin s'il n'était pas constamment poursuivi par une terrible malchance!

Ayant (tout comme Ryo SAEBA) un très fort penchant pour le "beau sexe", Ataru passe son temps à courrir après les filles et du même coup à recevoir les foudres de son envahissante amie.

Malgré tout ses défauts, Ataru est, au début de la série, très amoureux de Shinobu mais au fur et à mesure que la série avance, ses sentiments envers Lamu augmentent pour finalement s'accomplir pleinement dans le film V "<u>BOYS MEET GIRL</u>".

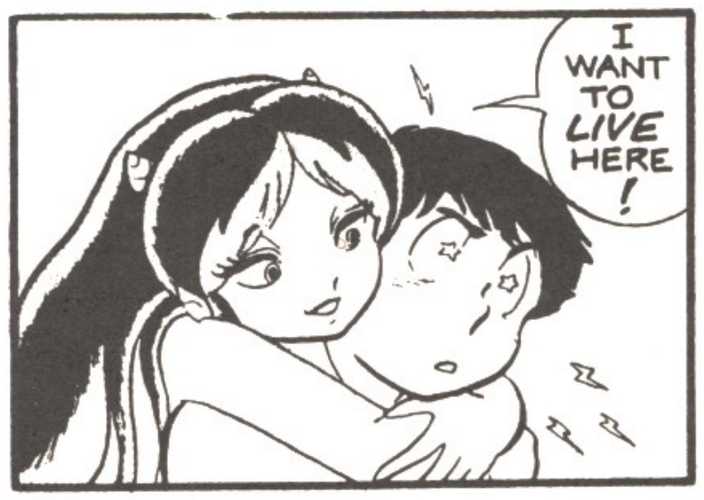
<u>SHINOBU</u> (Gaëlle) : La douce Gaëlle était avant l'arrivée de Lamu la petite amie d'Ataru, mais celle-ci ne supportant pas la relation qu'entretient le jeune garçon et sa pseudo fiancée, s'écarte de lui et fini par le rejeter au profit de MENDO dont elle tombe amoureuse.

<u>SHOTARO MENDO</u> : Mendô est un jeune garçon très séduisant, ultime descendant d'une riche et très ancienne famille de samuraï japonais.

Il suscite toujours l'admiration des filles malgré son caractère prétentieux et ses manières quelque peu pédantes. Comme quasiment tous les élèves de l'école, il est très amoureux de Lamu alors qu'il est aimé de Shinobu ce qui crée de nouvelle complication dans le triangle amoureux.

<u>TEN</u> (Moustique) : C'est le petit cousin de Lamu. Encore enfant, il est adoré des jeunes filles qui le couvent et le câlinent. C'est en réalité, une épouvantable peste qui, lorsque l'occasion s'en présente, n'hésite pas à tout rôtir sur son passage puisque, comme Lamu, il est doté de pouvoirs spéciaux : ceux de voler et de cracher un puissant jet de flammes.

<u>SAKURA ET SAKURAMBO</u> : Respectivement nièce et oncle, Sakurambo est un horrible petit vieux complètement desséché qui apparaît toujours là où on l'attend le moins. Tout comme son adorable nièce (Une très belle femme aux longs cheveux noirs) ils pratiquent l'exorcisme et sont, par conséquent, très interessés par Ataru et sa sempiternelle malchance.



LAN : Amie d'enfance de Lamu, elle a juré sa perte le jour où elle s'est parçu que REI, le garçon dont elle était amoureuse, lui préférait Lamu. Elle souhaite désormais la perte d'Ataru pour se venger de Lamu. Elle est capable de puiser l'énergie de quelqu'un en l'embrassant.

REI : Ex soupirant de Lamu, Rei est un très beau jeune garçon qui n'a que deux passions : Lamu et la nourriture, la seconde l'emportant de beaucoup sur la première ! En outre, lorsqu'il s'énerve, il se transforme involontairement en "monstre" ! Lamu le déteste et refuse perpétuellement de le suivre. Rei reste donc avec Lan qui a su conquérir son...estomac !!

RYONUSUKE (Frédéric) : Frédérique est une des coqueluches de l'école. En effet, toutes les filles sont sous son charme. Depuis sa plus tendre enfance, son père, l'a contrainte à vivre comme un garçon et tous deux passent le plus clair de leur temps à se battre. Son rêve serait de pouvoir, un jour, exprimer pleinement sa féminité et d'avoir un soutien-gorge, vêtement autour duquel elle fait une obsession.

Ci-dessus, respectivement : Lamu, Ronny, Mendo, Binocle, Gaelle, Sherry, et tenant le livre, Frédéric.

Bien entendu, les quelques personnages détaillés ici ne sont qu'une partie de ceux qui constituent le monde d'URUSEI YATSURA. Chacun d'entre eux joue, alternativement un rôle principal dans les épisodes qui sont en général, des histoires indépendantes les une des autres.

Entre manga et série télévisée, il n'y a pas de différence notoires. C'est surtout dans l'adaptation que l'on peut constater quelques divergences : la musique, les attitudes et caractères des personnages, le comique contenu dans les Kanji (opération difficile à transposer à l'écran) donnent à ce DA une orientation qui n'était pas celle souhaitée par l'auteur. Cependant, aussi surprenant que cela paraisse, le public lui a réservé un acceuil triomphant tant et si bien qu'après 6 années de diffusion , au Japon, Takahashi, sollicité par de nombreuses lettres émanant des fans, à écrit une dizaine d'autres scénari adaptés en OAV ou films.

Le succès de Lamu n'est pas restreint au seul Japon. La belle et jeune fille est triomphe également aux USA et en Italie. Il n'y a vraiment qu'en France où cette série n'a pas fait ses preuves. Alors, on peut se demander à quoi est dû cette piètre audience ? Est-ce l'adaptation française qui laisse à désirer ? Les traductions des séries japonaises sont souvent faites à partir de textes en anglais, écrit par des japonais, et ce, fort mal. d'autre part, les acteurs qui on eu à charge de doubler cette série, avouent leur incompréhension face à certains épisodes. Vous vous doutez alors, que si les acteurs eux-même ne comprennent pas ce qu'ils doublent que pouvons-nous y comprendre nous-même?

Signalons pour terminer, et c'est peut-être l'explication la plus probable, que R. TAKAHASHI, est elle même très surprise du succès remporté par cette oeuvre auprès du public occidental. Selon elle, l'humour et certaines références contenus dans URUSEI YATSURA sont typiquement nippons et par conséquent difficiles à percevoir pour des étrangers tels que nous !

Audrey LANDEL

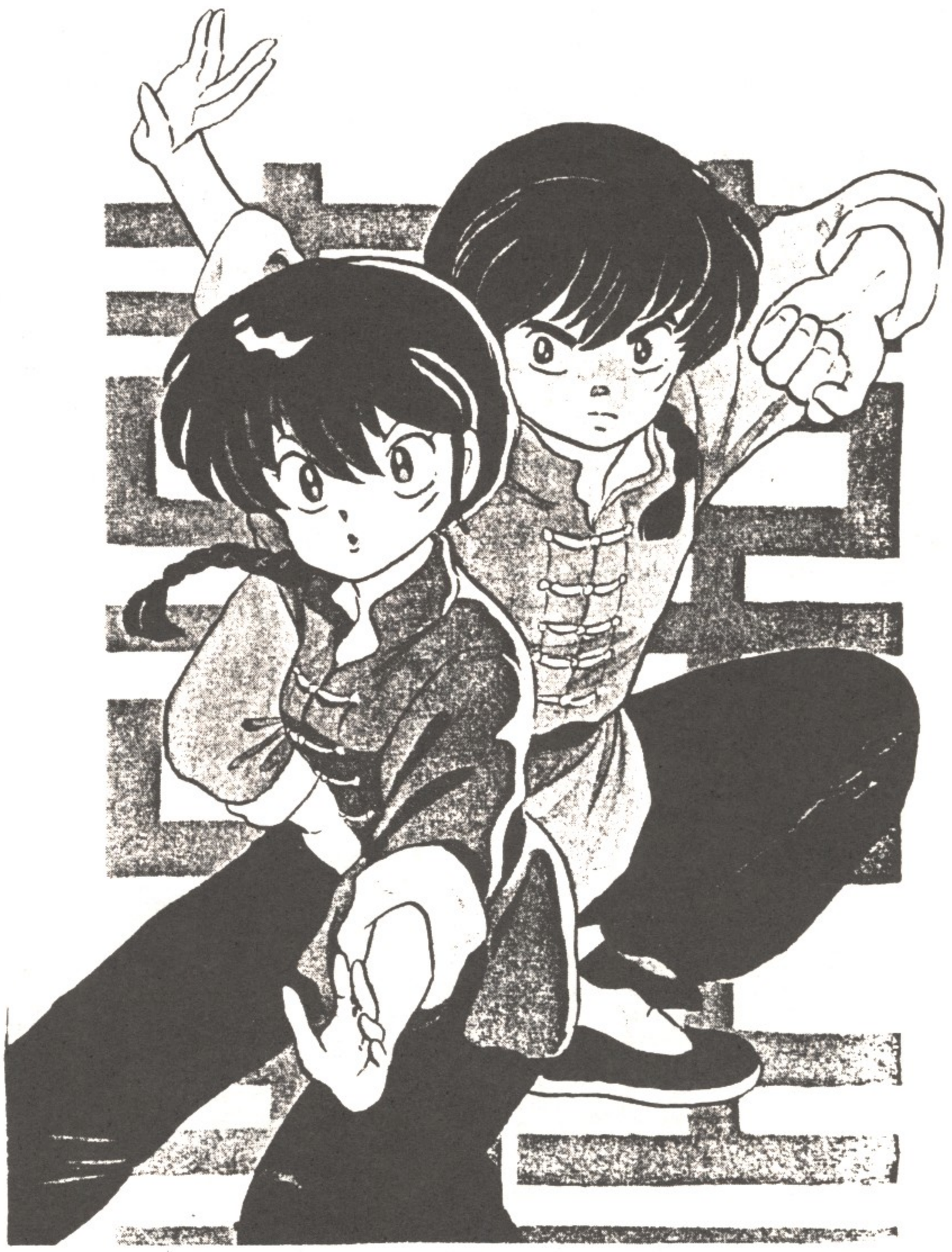
URUSEI YATSURA; R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN-KITTY-FUJI TV

RANMA 1/2: fille ou garçon?

Les mois qui ont suivi les derniers épisodes de "Maison Ikkoku" (Juliette, je t'aime) ont été synonymes, pour Rumiko Takahashi, d'une période plutôt creuse, tant au point de vue du manga que des séries télévisées. Après plus de 13 mois d'absence, elle est cependant réapparue plus forte que jamais avec sa toute nouvelle série, RANMA 1/2 (prononcez Ranma Nibunnoichi), toujours publiée sur les pages du Shonen Sunday Comics (16 volumes actuellement). Impossible de ne pas reconnaître en Ranma 1/2 les traits caractéristiques de "Urusei Yatsura" (Lamu). Un retour aux sources des plus inattendus pour Rumiko Takahashi, qui nous a fait découvrir, à chacune de ses histoires, une approche thématique des plus différentes. Mais quel retour aux sources! Autour d'une narration des plus biscornues (des plus hilarantes aussi!) sur fond de kung-fu, une succession ininterrompue de personnages principaux tous plus fous les uns que les autres, se détachant lors de situations très mouvementées, voilà comment on pourrait résumer, en quelques mots, le succès remporté par Ranma 1/2 auprès de nos nippons.

Comme Urusei, le manga se voit immédiatement adapté en série télé et le 1er épisode est diffusé le 15 avril 1989, à 5h30, sur Fuji Télési. Le 1er novembre de cette année, Ranma, après avoir connu une adaptation en deux parties (la première, Ranma 1/2, n'est pas encore terminée) atteindra le seuil fatidique des 100 épisodes!

L'histoire débute alors qu'une flamboyante petite rousse se voit poursuivie dans la rue par un énorme panda, avec lequel elle finit par se battre selon les techniques d'arts martiaux. Entourée de nombreux passants éberlués, notre jeune rouquine se plaint au panda de devoir épouser une fille qui a été choisie pour elle sans son consentement (?). Excédée, elle annonce au panda son intention de repartir en Chine, afin de trouver un traitement adéquat (?), mais celui-ci l'attrape à bras le corps et s'enfonce dans le brouillard avec elle...



Chez les TENDO, SOUN, le père de trois charmantes jeunes filles, KASUMI, NABIKI et AKANE, s'empresse de réunir les trois soeurs car il vient de recevoir une carte postale de son vieil ami, GENMA SAOTOME, qui, après des années d'absence en chine, revient au pays avec son fils RANMA. Depuis longtemps, Soun s'était mis d'accord avec Genba pour que

Ranma puisse épouser, plus tard, l'une de ses trois filles, et ce, afin que l'école des arts martiaux Tendô puisse continuer son activité sous l'égide d'un jeune homme responsable. Akane, choisie pour être la fiancée de Ranma, proteste vigoureusement contre ce mariage d'intérêt (encore très courant au Japon de nos jours); Sur ces entrefaites, nous assistons à l'arrivée du Panda et de la jeune rouquine qui se présente à la maisonnée comme étant Ranma Saotome (nous l'appellerons Ranma-chan). Soun, très ému, serre Ranma dans ses bras, mais finit par s'apercevoir que le jeune homme qu'il attendait si impatiemment est en réalité... une fille! Le choc est si brutal que Soun perd connaissance...

Vous aurez tous compris, ou presque, de quoi il s'agit : après être tombé dans un puits magique lors de son entraînement en chine, le jeune Ranma (nous l'appellerons Ranma-kun dans sa version masculine) est désormais victime d'une double identité : au contact de l'eau froide, Ranma-kun se transforme instantanément en jeune fille et il en est de même pour son père qui, lui, se transforme en gigantesque, mais adorable Panda. Un nouveau contact avec de l'eau, chaude cette fois, leur permet de retrouver leur apparence d'origine. Inutile de vous dire que ce très gênant changement d'identité va créer des situations compliquées, surtout lorsque, à l'improviste, une averse s'abat sur la ville ou lorsque

Ranma-kun est malencontreusement aspergé d'eau froide par une vieille femme qui nettoie le pas de sa porte!

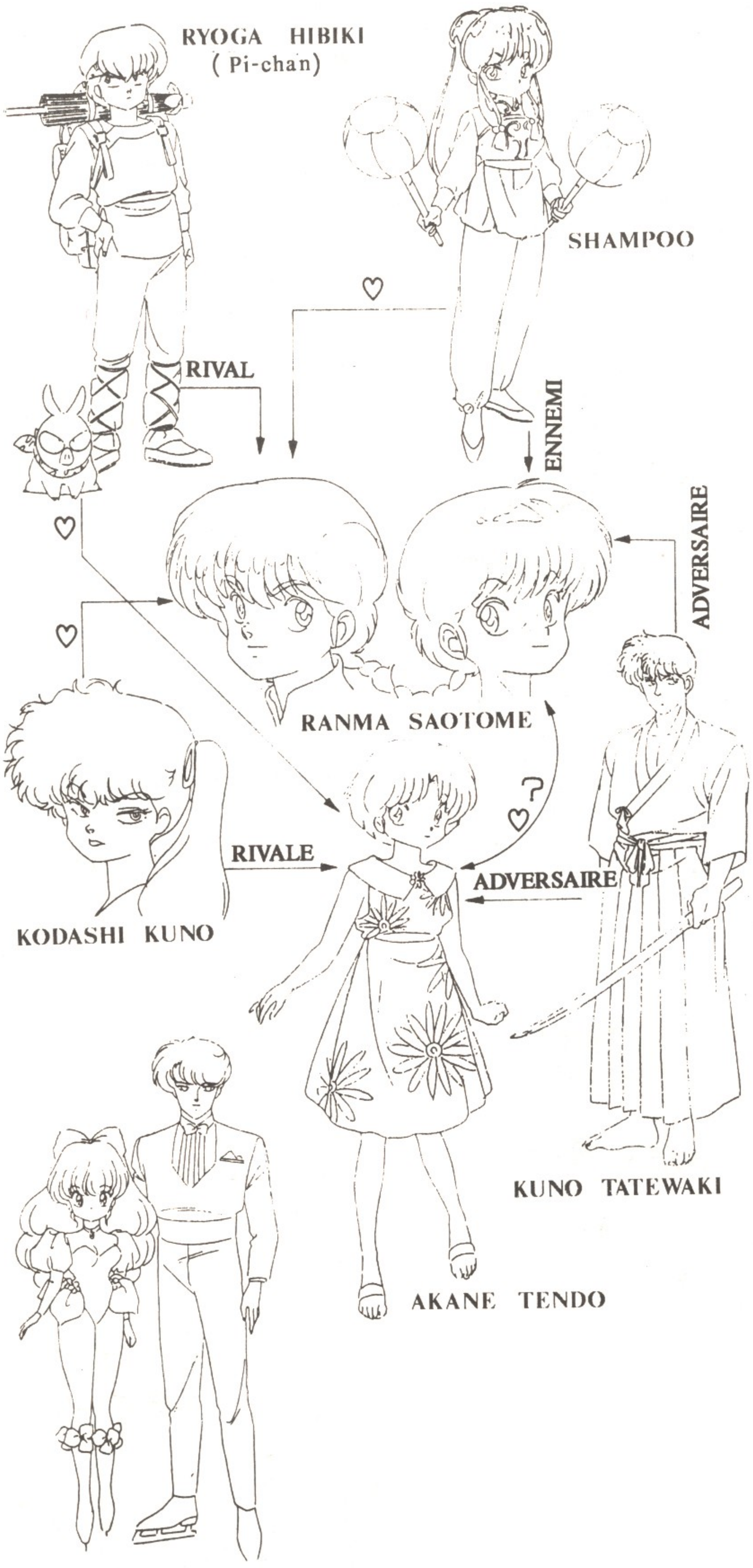
C'est avec tout son talent, toute sa force imaginative et le même solide bon sens de l'humour qui a caractérisé Urusei Yatsura, que Runiko Takahashi nous a concocté une délicieuse comédie, mêlant à la fois romance et arts martiaux, qui sont ici utilisés dans des sports tout à fait inattendus, comme le patinage artistique ou la gymnastique rythmique et sportive.

Ranma 1/2, de par son succès, a connu une grande expansion au niveau des produits dérivés : beaucoup de "character goods" (trousses, règles, crayons, posters, etc.) mais aussi deux vidéos musicales, "Ranma 1/2" de 25 minutes chacune, quatre compact discs comprenant les BGM de la série, un cinquième (Ranma doco) étant uniquement chanté par les personnes qui doublent la série. De plus un film a été diffusé le 2 novembre de cette année sur Tokyo, film qui se rajoute à la liste déjà grossissante d'épisodes vidéos.

En résumé, Ranma est une série de qualité qu'il faut absolument regarder, voire enregistrer. Un conseil : si vous n'aimez pas les séries un peu trop "folles", abstenez-vous car, dans la deuxième série, les histoires vont peu à peu sombrer dans le loufoque (Urusei Yatsura, High school Kimenguni), un style particulièrement cher aux Japonais, mais que nous, pauvres occidentaux, aurons du mal à apprécier. Quant à ceux qui aiment les belles hitoires d'amour, ils vont être servis, mais sachez tout de même que Ranma-kun et Akane ne sont toujours pas ensemble au 96e épisode!

GENMA SAOTOME et SOUN TENDO : Respectivement, l'un est le père de Ranma, l'autre des trois soeurs Kasumi, Nabiki et Akane. Ils se sont connus alors qu'ils étudiaient les arts martiaux sous l'égide d'un instructeur puissant et sadique, dont ils n'ont pu se débarrasser que grâce à l'union de leurs deux forces (en l'enfermant dans une cave, remplie de dynamite...)

RANMA SAOTOME : C'est le héros de notre histoire. Agé de 16 ans, c'est un excellent karatéka. Mais sa malencontreuse chute dans le puits magique va l'entraîner malgré lui dans une existence bisexuelle; qu'il aura du mal à contrôler : qui est-il exactement? Une fille ou un garçon? C'est pour lui un problème si bouleversant (et si crucial) qu'il en arrivera même à dire, à un personnage féminin de la série, et ce dans sa version masculine, qu'il est en réalité une



(c) RANMA 1/2, R. TAKAHASHI

fille (cette affirmation va d'ailleurs causer une crise cardiaque à Genma).

Mais ce charmant garçon, si sûr de sa force, a pourtant un point faible : il déteste les chats. A tel point qu'il subit leur influence et devient lui-même un chat! Tout du moins dans ses attitudes...

Inutile de dire qu'il est très amoureux d'Akane, sa "fiancée", même si celle-ce ne peut pas le supporter car, pour elle, c'est un être anormal. Petit détail qui peut avoir son importance : Ranma-kun mesure 1m75, alors que Ranma-chan ne fait que 1m53.

AKANE TENDO : 16 ans, 1m56. Elle fréquente avec Ranma le lycée FURINKAN (1ère année, ce qui correspond à notre seconde). Très jolie, elle a dû apprendre à se battre pour repousser tous les garçons de l'école et c'est à présent une excellente karatéka.

Amoureuse au début de l'histoire du professeur Tôfu (Tôfu sensei), elle va, petit à petit, apprendre à aimer Ranma mais il y aura toujours un obstacle infranchissable entre nos deux héros (Rumiko Takahashi adore les histoires d'amour difficiles...).

KASUMI TENDO : 19 ans. C'est la plus raisonnable des trois soeurs, peut-être parce que c'est l'aînée. Elle aussi a le béguin pour Tôfu Sensei mais celui-ci n'arrive pas à se décider. Il faudra l'intervention de sa mère, d'Arkane, de Ranma-chan, et de Nabiki pour qu'il se décide à l'avouer.

NABIKI TENDO : 17 ans. Elle ne pense qu'a une chose : l'argent. Elle espère trouver un mari très riche et, en attendant, elle s'ingénie à trouver tous les moyens possibles pour soutirer de l'argent aux garçons qu'elle rencontre. Son "job" préféré est encore la vente des photos de Ranma-chan déshabillée! Mais Nabiki peut aussi être pleine de compréhension et d'affection : elle va tout faire pour qu'Akane avoue son amour à Ranma.

TOFU SENSEI : Nous en

avons déjà parlé. Il est propriétaire d'une clinique d'acuponcture et de chiropractie et il garde toujours avec lui son squelette fétiche, qu'il a appelé BETTY-CHAN.

KUNO TATEWAKI : Encore appelé KUNO SENPAI. "Senpai" est un terme qui désigne les leaders dans les écoles et, en effet, Kunô est le leader du fan-club d'Akane. Il espère pouvoir la battre lors d'un combat singulier, car il pourra alors lui proposer un rendez-vous. Mais sa rencontre percutante avec Ranma va bouleverser les choses : amoureux de Ranma-chan, il n'a, en même temps, qu'un seul but : tuer Ranma-kun. Car s'il y a bien une chose que Kunô ne peut pas supporter, c'est de ne pas être le premier en tout, surtout en combat. Son arme est un sabre en bois.

RYOGA HIBIKI : Comme Ranma, Ryoga est aussi la victime des puits magiques. Mais sa transformation est des plus surprenantes : au contact d'eau chaude, il devient un minuscule cochon tout noir, sans aucune défence. C'est pourquoi il garde toujours avec lui une précieuse ombrelle, qui le met ainsi à l'abri des intempéries. Lui aussi n'a qu'un seul but : tuer Ranma. Premièrement, car Ranma et son père sont coupables de sa transformation, deuxièmement car ils ont essayé de le manger alors qu'il était sous sa forme animale, et troisièmement parce qu'il aime Akane. Cette dernière raison va être la cause d'un sérieux dilemne pour Ryoga : il sait que, dans sa forme humaine, Akane ne fera jamais attention à lui, alors que sous sa forme de P-chan (prononcez Pi-chan) elle l'adore à la folie (et dort avec lui la nuit...)

Enfin on peut dire que Ryoga n'a aucun sens de la direction, ce qui va lui jouer des tours...

SHAMPOO : Cette jeune beauté chinoise (réminiscence de Lamu) est venue au Japon dans le but de tuer Ranma-chan car cette dernière l'a battue dans un combat singulier en Chine.

Elle aussi va tomber amoureuse de Ranma-kun, sans savoir qu'ils sont tous deux la même personne. C'est en apprenant la vérité sur Ranma que Shampoo va renoncer à tuer Ranma-chan, et va aussi dévoiler son secret : victime des puits magiques, elle se transforme en très jolie chatte, pour le plus grand malheur de Ranma... Son vrai nom est en réalité SHIAN PU mais, lu en anglais, cela donne Shampoo (shampooing). Comme un fait exprès, l'arme qu'elle utilise est un shampooing qui rend amnésique. En un éclair, elle lave, sèche et brosse les cheveux de sa victime qui, dès lors, ne se souvient plus de rien. Rumiko Takahashi n'a pas su résister au plaisir d'affubler Shampoo d'un petit ami complètement myope, dont le nom est, tenez-vous bien... MOUSSE!

KODASHI KUNO : C'est la soeur de Kuno Senpai. Cette fille, animée des pires intentions destructrices, veut tuer Akane. Quand elle choisit une victime, elle a pour habitude de l'embrasser et de lui offrir une rose noire ("saupoudrée" de poudre paralysante) puis de l'attaquer lorsqu'elle s'y attend le moins. C'est lors d'une visite nocturne chez Akane qu'elle rencontre Ranma-kun et elle devient immédiatement folle de lui.

SANZENIN MIKADO et AZUSA SHIRATORI : Le magnifique couple de patineurs artistiques, à la fois talentueux et dangereux. Azusa ayant décidé de s'approprier P-chan, un combat inégal va se livrer entre Ranma et Akane d'un côté et Sanzenin et Azusa de l'autre. Seule l'aide de Ryoga leur permettra de les réduire à néant.

HAPPOSAI SENSEI et l'arrière grand mère de Shampoo : Ces deux personnages secondaires apparaissent dans la deuxième série. l'un est un vrai obsédé, tandis que l'autre veut à tout prix que Ranma épouse sa petite fille.

Muriella ROMANIELLO

(C) R. TAKAHASHI/ SHOGGAKUKKAN . KITTY . FUJY TV.

GWENDOLYNE

ou les malheurs d'une pauvre petite fille riche

10 ans aprés CANDY, les couettes blondes passent de nouveau à l'attaque.

C'est en effet en 1987 que la célèbrissime maison de production TOEI ANIMATION créa, en s'inspirant des méme thémes, une nouvelle série tout en dégradé de rose diffusé en France sous le titre simpliste de GWENDOLYNE, à savoir, l'héroine de notre histoire.

Ce magnifique conte de fée fut diffusé au Japon en deux parties distinctes : la première du 21 octobre 1987 au 23 novembre 1988 (21 épisodes), portait le titre de "LADY LADY!!", la seconde, "HELLO! LADY LYNN" (36 épisodes), fut difffusée un an plus tard. Ces deux volets furent réunis en un seul lors de leur diffusion sur La Cinq en 1989.

La première partie des aventures de Gwendoline nous plonge dans sa petite enfance, alors qu'elle n'a que cinq ans.

Elevée au Japon par sa mère et ses grands-parents, selon une éducation très occidentale, notre adorable blondinette se rend, avec sa mère, pour la première fois en Angleterre afin d'y retrouver son père, le vicomte Georges de Marble. Mais sur la route qui la conduit au manoir et vers ce bonheur tant espéré, la voiture est percutée de plein fouet par un camion lancé à vive allure. Cet accident s'avèrera fatal à sa mère et dès lors, Gwendoline n'aura de cesse de tenir la promesse qu'elle venait de lui faire : devenir une vraie Lady !

A dire vrai, la petite fille a déjà toutes les qualités requises pour accéder au rang qui lui est destiné dans la haute société londonienne. (A un tel point qu'on peut se demander où réside l'intérêt de cette série...) Cependant - et heureusement - la vie quotidienne de la petite fille recèle tout de même quelques menus tracas, surtout quand il faut supporter les humeurs et les traîtrises de la méchante et arriviste baronne de Wibbery et de ses deux "charmantes têtes blondes", Antoine et Marie.

Gwendoline fera face à tous ses malheurs avec beaucoup de courage, soutenue par l'affection, au début réticente, de sa demi-soeur Annie (Sarah en V.O.), fruit du premier mariage du vicomte, et par l'amitié d'Arthur et d'Edouard, leurs deux chevaliers servants aux cheveux blonds et aux grands yeux bleus.

Mais le beau rêve s'écroule lorsque, suite à l'incendie d'un entrepôt, le vicomte de Marble est ruiné et refuse, pour l'amour de ses filles, d'épouser la riche mais tyrannique baronne de Wiberry. Il cède alors la demeure familiale au père de celle-ci et cherchera désespérément à rembourser ses hypothèques de manière à récupérer le précieux manoir de Marble si cher au coeur de la petite Gwendoline.

Quinze jours avant la fin de la première série sortait sur les écrans de cinéma un film d'animation d'une demi-heure, "LADY LADY!!".

Dans la seconde période, Gwendoline a un peu grandi et vit désormais auprès de sa tante Isabelle, alors qu'Annie réside chez leur grand-père paternel qui refuse toujours de reconnaitre sa seconde petite-fille.

Agée de 11-12 ans, l'héroïne suit des cours dans un grand collège - St Patrick - et est passionnée par les chevaux. C'est ainsi qu'elle apprendra à monter et sera sélectionnée pour participer à un concours hippique qu'elle remportera (évidement) avec brio malgré toutes les

méchancetées que pourront lui faire Mylène - le capitaine de l'équipe féminine d'équitation du collège -, la petite Sophie - chargée par sa mère d'évincer Gwendoline dans le coeur de sa tante - et Marie qui réapparaîtra au beau milieu de la série.

Mais Gwendoline a toujours en tête la promesse faite à sa mère quelques années auparavant, et son beau rêve se concrétisera quand elle obtiendra la croix de petite lady de St Patrick en récompense de tous ses efforts.

Les sentiments évolent aussi : l'amour d'Arthur et d'Annie se concrétise (enfin !), et Edouard qui a bien grandi lui aussi, est fermement décidé à épouser, un jour, la jolie Gwendoline qui ressemble plus que jamais à une gamine.

Enfin, par un étonnant coup de théatre, la famille Marble retrouve ses terres et notre petite lady conquiert le coeur bourru de son grand-père.

Ainsi, comme dans tout conte de fée qui se respecte, tout est bien qui finit bien. Et c'est grâce à sa candeur et à sa gentillesse que l'héroïne réussira à sortir de tous les mauvais pas et gagner l'affection de tous.

Il va sans dire que cette série s'adresse avant tout aux petites filles - voire aux plus grandes un peu nunuches (et aux courageuses rédactrices qui se dévouent pour pouvoir faire une chronique dans Animeland - Note du claviste) - comme nous le confirme les sondages effectués au Japon où 88% des téléspectateurs étaient des téléspectatrices, et (inévitablement) 12% seulement étaient des garçons.

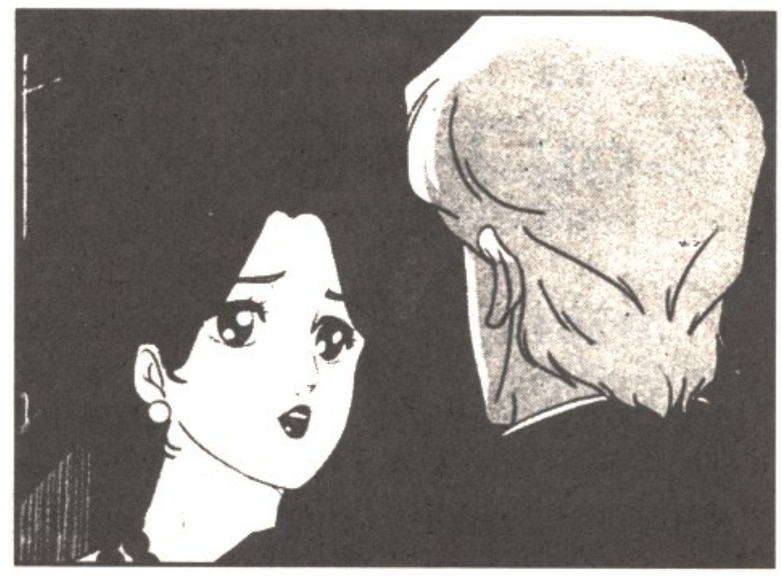
On retrouve dans ce dessin animé l'idéal esthétique et inaccessible que représente la jeune fille blonde aux immenses yeux bleus qui hante les "Shôjo manga" et "Lady comics" largement diffusés au pays du soleil levant.

On retrouve aussi dans ce conte de fée noyé dans l'eau de rose, de grands yeux baignés de larmes où brillent des myriades d'étoiles... Entre nous, ça n'a jamais fait de mal à personne !

Bref, c'est un petit conte mâtiné d'un roman d'amour fort banal et édulcoré, où s'amoncellent mille et un clichés . Qu'ils concernent le graphisme des personnages qui en font des êtres idylliques (notons que tous les personnages ont des yeux identiques, ce qui donne a un vieillard le regard d'un enfant), ou la personnalité très peu fouillée des protagonistes (les "bons" altruistes contre les "méchants" égoïstes), quoiqu'un peu plus approfondie dans la seconde série.

Quand au scénario, inspiré du manga en cinq volumes de "Lady!", on est bien forcé de constater que son auteur n'a guère su approfondir l'histoire, n'en faisant qu'un simple fait divers souvent moralisateur dans un univers peu vraisemblable. En effet, il est très difficile de déterminer à quelle époque se déroule l'action, car se mêlent inlassablement la vie moderne avec toute sa technologie et un monde féerique, bien loin des réalités de la campagne anglaise d'aujourd'hui.

Malgré cela, la série, bien que très secondaire, est une oeuvre d'une certaine qualité, utilisant l'ensemble des progrès techniques de la décénie sur le dessin et l'animation. On peut cependant constater une certaine staticité due à l'utilisation de plans fixes, compensée tant bien que mal par une image lisse et colorée et de beaux décors, notamment des paysages d'une grande beauté.



Nul ne s'étonnera que l'on s'attarde enfin quelques instants sur la ressemblance frappante existant entre cette série et la très célèbre saga "Candy Candy".

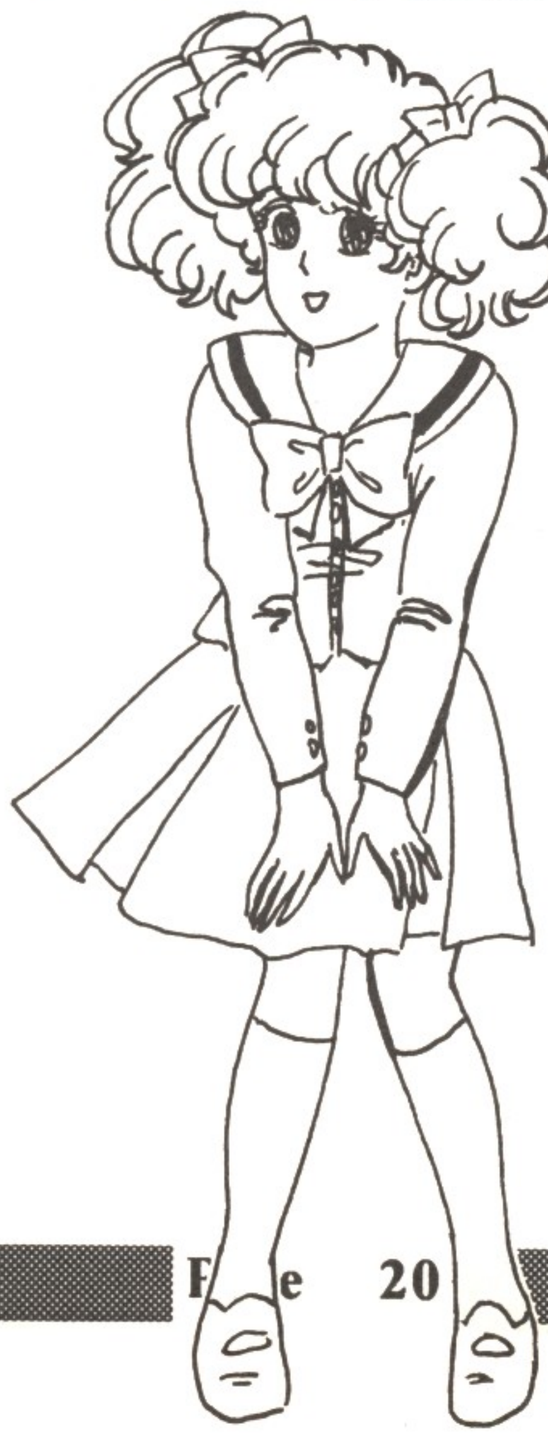
Ce dessin animé de 115 épisodes créée par Yumiko Igarashi et Kyôko Mizuki entre 1975 et 1979 semble avoir largement inspiré les auteurs de la première série de Gwendoline, et il est aisé d'assimiler les caractères des personnages des deux séries.

On retrouve en Sarah la fragilité d'Annie, l'amie de Candy. L'insupportable Mme Legrand trouve un sosie parfait dans l'odieuse baronne de Wiberry. Quand à Eliza et Nils, on ne peut que les rapprocher d'Antoine et Marie.

Les similitudes pourraient s'arrêter là, mais il faut cependant rajouter les amoncellements de roses, les châteaux, les animaux, les promenades à cheval en forêt et surtout, le plus marquant sans doute, le chêne sur la colline qui reste l'éternel soutien des deux héroïnes.

Mais si les dessins et l'animation sont plus évolués et soignés que dans Candy (encore heureux, dix ans après !), "Gwendoline" n'en reste pas moins un recueil de clichés très "fleur bleue", où tous ceux qui ont le coeur sensible ne pourront s'empécher de verser une (voire plusieurs) larme sur les malheurs de cette pauvre petite fille riche mais méritante !

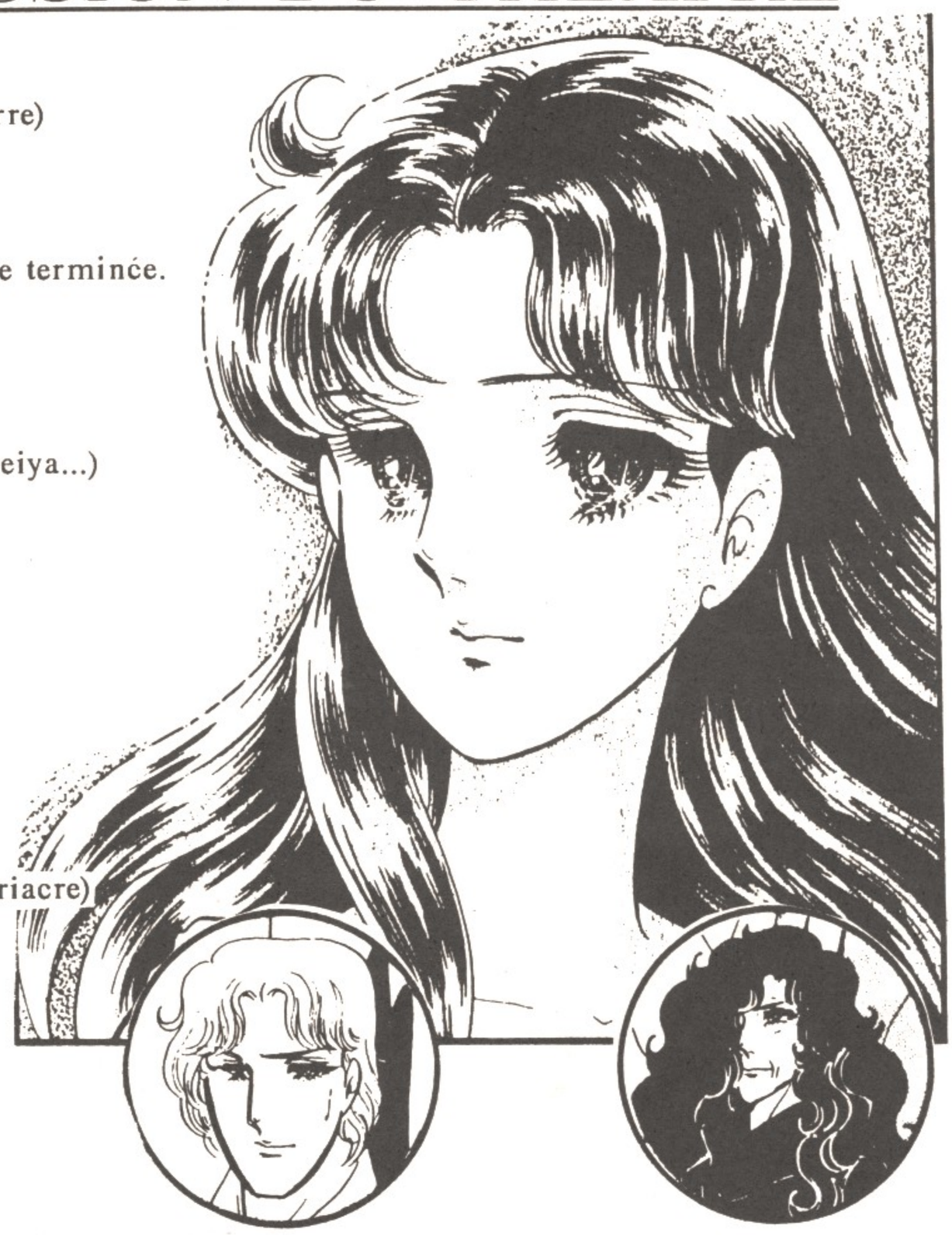
Valérie Bourbon et Audrey Landel



Droits et réalisation :TOEI ANIMATION,

FICHE TECHNIQUE

LAURA OU LA PASSION DU THEATRE



Titre original : GALASU NO KAMEN (Le masque de verre)

Auteur : SUZUE MIUCHI

Année : - manga : 1976 (37 vol.). La série n'est pas encore terminée.
- série télé : du 9.04.84 au 24.09.84

Réalisateur : KISABURO SUGII

Animation : SHINGO ARAKI (Versailles no bara/Saint seiya...)

Nombre d'épisodes : 22

Personnages : MAYA KITAJIMA (Laura Messonier)

AYUMI HIMEKAWA (Sidonie)

MASUMI HAYAMI (Maxime Darçy)

CHIGUSA TSUKIKAGE (Chloé de Saint Friacre)

Résumé : Le rêve de la jeune Maya est de devenir actrice, mais sa mère HARU s'y oppose formellement. Afin de réaliser son souhait le plus cher, Maya décide de quitter le foyer familial pour rejoindre la compagnie théatrale de Chigusa Tsukikage, une célèbre actrice qui se dédie désormais à l'enseignement de l'art dramatique. Mais Maya, malgré son immense talent, est vite opposée à Ayumi Himekawa, de la compagnie Ondine. Cette dernière connaît succès après succès, alors que Maya subit de graves échecs, dus à son inexperience, sans doute. Découragée par ses malheurs, nostalgique de sa mère, elle va alors recevoir une aide financière d'un admirateur anonyme. Chigusa étant gravement malade, cet argent va lui permettre de s'inscrire dans une école supérieure, où elle obtient le rôle d'Hellen Keller, une jeune aveugle. C'est pour elle la consécration : elle va pouvoir se présenter comme candidate pour le rôle principal dans "La Rose Ecarlate". Opposée à Ayumi, c'est désormais à Chigusa, guérie, que revient l'honneur de départager les deux jeunes filles.

Observations : Cette série d'animation comprend les éléments typiques de ce que les japonais considèrent certainement comme l'une des qualités essentielles de l'homme, c'est-à-dire l'acceptation de la souffrance et du malheur, qui permet d'arriver au meilleur résultat possible. Formidable introduction à la vie de théatre, cette série est aussi prétexte à nous montrer des oeuvres célèbres : on peut voir Maya jouer les rôles de Beth, dans "Les Quatre Filles du Docteur March", celui de Catherine enfant, dans "Les Hauts de Hurlevent" et enfin celui de Hellen Keller.

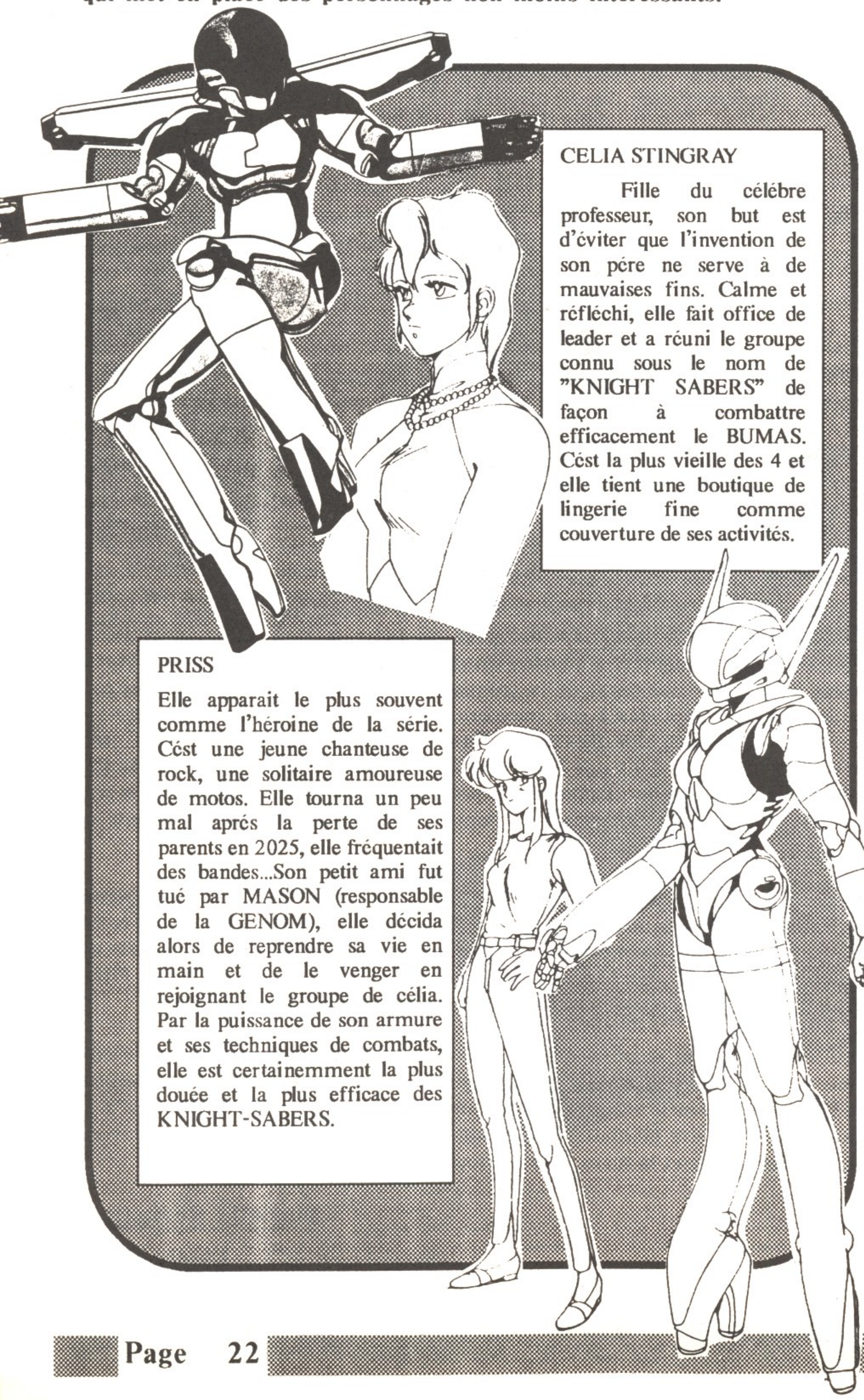
Les derniers épisodes de la série télé correspondent au manga n°12. Par conséquent, l'histoire est loin d'être terminée. En effet, Maya travaille désormais pour la télévision. Mais un drame survient : sa mère meurt. Totalement désemparée, elle ne retrouve son équilibre que grâce à Masumi, dont elle est amoureuse (amour partagé mais il a 11 ans de plus qu'elle!). Elle finit aussi par savoir qu'il est son bienfaiteur... De son côté, afin de les départager, Chigusa demande à Maya et à Ayami de reconstituer le vent, le feu et la terre. Des difficultés en perspective.

Muriella Romaniello

Elodie Papon

BUBBLEGUM CRAZY

Filles? Vous avez dit filles!? Il est impossible de faire un panorama des filles dans le DA Japonais sans parler d'une des séries d'OAV les plus célébres du marché vidéo nippon, j'ai nommé BUBBLEGUM CRISIS. Et il ne s'agit pas d'une guerre économique japonaise pour conquerir les marchés mondiaux jusque là ignorés du chewing-gum ni d'une histoire de "jolies filles en armures qui combattent les vilains" comme certain se plaisent à le croire; en réalité il s'agit là d'un univers bien plus captivant qui met en place des personnages non moins interessants.



CELIA STINGRAY

Fille du célébre professeur, son but est d'éviter que l'invention de son pére ne serve à de mauvaises fins. Calme et réfléchi, elle fait office de leader et a réuni le groupe connu sous le nom de "KNIGHT SABERS" de façon à combattre efficacement le BUMAS. Cést la plus vieille des 4 et elle tient une boutique de lingerie fine comme couverture de ses activités.

PRISS

Elle apparait le plus souvent comme l'héroine de la série. Cést une jeune chanteuse de rock, une solitaire amoureuse de motos. Elle tourna un peu mal aprés la perte de ses parents en 2025, elle fréquentait des bandes...Son petit ami fut tué par MASON (responsable de la GENOM), elle décida alors de reprendre sa vie en main et de le venger en rejoignant le groupe de célia. Par la puissance de son armure et ses techniques de combats, elle est certainemment la plus douée et la plus efficace des KNIGHT-SABERS.

Nous sommes dans les années 2030 à Tokyo, une ville terrible comme vous vous y attendiez tous. Dans ce trouble 21éme siécle grouillant de merveilles technologiques le professeur STINGRAY a mis au point d'étranges robots, des androides intelligents dotés d'une force colossale, de pouvoirs incroyables et qui peuvent facilement étre dissimulés sous une apparence humaine. Ce sont les BUMAS (BOOMERS).

Aprés s'étre rendu compte des activités que comptait réaliser la GENOM CORPORATION avec son invention, il démissionna. Mais il était trop tard, les étres biomécaniques voyaient le jour au sein de la GENOM. Dans le plus grand secret le professeur mis au point des armures de combat capable de les contrer dont héritera sa fille CELIA.

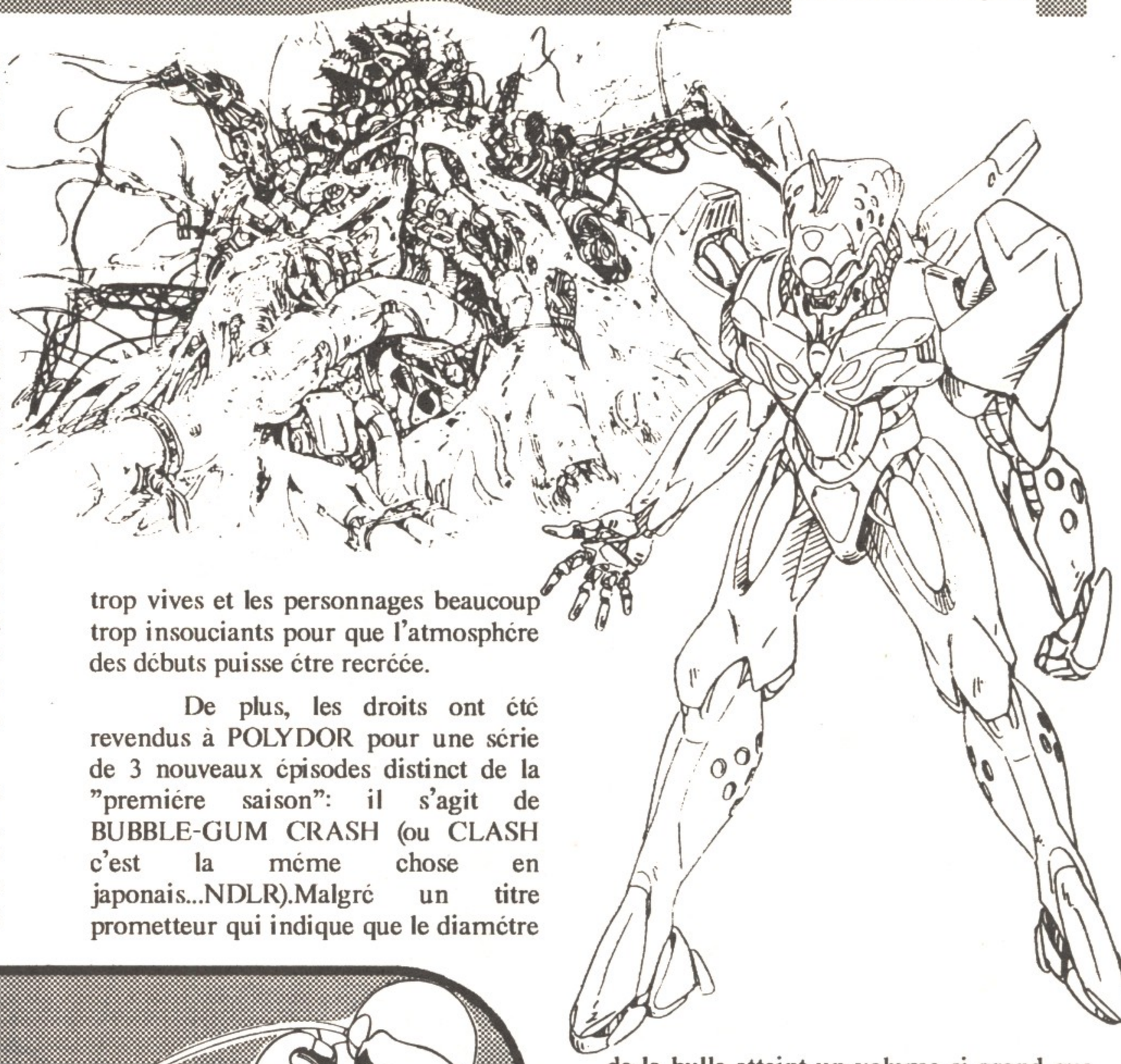
Les BUMAS continuent cependant à pénetrer à tout les niveaux de la société de méga-Tokyo à tel point que l'AD POLICE, force spéciale d'intervention destinée à les combattre, est créée.

BUBBLEGUM CRISIS, en jargon militaire, c'est l'instant avant lequel une bombe (comparé à une bulle de chewing-gum) va exploser. C'est précisemment à ce moment là que la série commence.

Mis à part des character-designs splendides signés KEN-ICHI SONODA, une animation digne du plus grand intéret et des méchas incroyables (réalisé par ARTMIC) comme la MOTO-SLAVE, l'intéret de BUBBLE-GUM CRISIS réside en grande partie dans son atmosphére. En regardant ces OAV on retrouve la classique opposition entre les bons héros (ici des

héroines...)et les mauvais, mais au delà de ce manichéisme arrive la sensation que les protagonistes se mesurent à des forces qui les dépassent dans un combat ou elles ne peuvent remporter que de petites victoires, mais en aucun cas la guerre. En d'autres termes il est déja trop tard. Cette sensation se retrouve dans toutes les scènes où la ville, tentaculaire, apparait semblant écraser de toute sa masse de métal et de béton, par sa taille et son obscurité ses propres citadins. Autrement dit, si l'auteur se laisse prendre à son jeu, il n'y a pas d'autre fin possible (initialement prévu pour B.C.13) que la victoire des BUMAS. Au fur et à mesure de l'évolution des combats et des épisodes on finit méme par se demander s'ils agissent de leur plein gré ou bel et bien sous les ordres de la GENOM.

Malheureusement, il semble que depuis BUBBLEGUM CRISIS 8, SCOOP CHASE, la série s'éloigne de cette voie. Le style a beaucoup changé, les couleurs sont beaucoup



trop vives et les personnages beaucoup trop insouciants pour que l'atmosphére des débuts puisse étre recréée.

De plus, les droits ont été revendus à POLYDOR pour une série de 3 nouveaux épisodes distinct de la "premiére saison": il s'agit de BUBBLE-GUM CRASH (ou CLASH c'est la méme chose en japonais...NDLR).Malgré un titre prometteur qui indique que le diamétre de la bulle atteint un volume si grand que son explosion est encore plus imminente, et malgré un graphisme magnifique, l'atmosphére habituelle n'est toujours pas rendue. Les héroines semblent dominer la situation plutot que d'étre sans cesse dépassées par elle.

Bien que l'atmosphére des premiers temps ait disparu, la série comporte encore 5 épisodes et peut fort bien se rattraper. Gageons que ce n'était là qu'une erreur de parcours du à une production trop rapide d'épisodes qui tablait uniquemment sur la qualité visuelle et non sur la qualité scénaristique des débuts. Sans compter que BUBBLEGUM CRISIS restera toujours pour beaucoup une histoire de superbes filles en armure qui se battent sur le grand échiquier d'une ville gigantesque dans une société futuriste. Ç'est déjà ça, non?!

CEDRIC LITTARDI

BUBBLEGUM CRISIS, ARTMIC/YOUMEX,

BUBBLEGUM CRASH, ARTMIC/POLYDOR/KENICHI SONODA.

LINNA YAMAZAKI

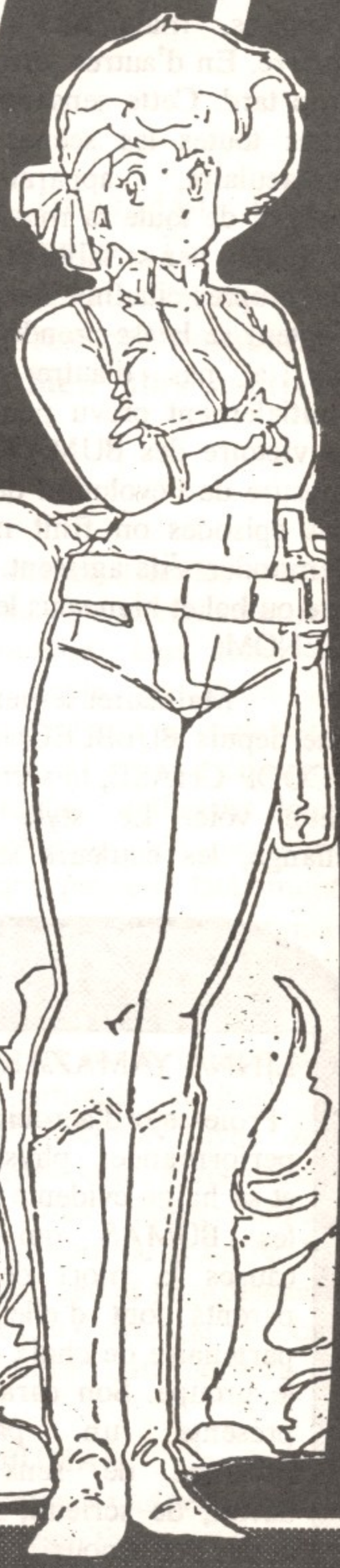
Professeur d'aérobic, ses performances physiques et sa haine évidente pour les BUMAS qui ont causés la mort de ses parents font d'elle une partenaire de choix dans le groupe. Son caractére présente un parfait mélange de sens du devoir, de sérieux, mais aussi d'amour pour l'action et les loisirs.

NENE ROMANOVA

Cést la plus jeune et la plus infantile du groupe. Elle travaille pour AD police et démontre une parfaite maitrise des systémes informatiques, tout ceci etant ses seuls atouts par rapport à ses partenaires. En général elle se montre incapable d'agir correctement dans un combat,mais elle démontre de bonnes qualités dans des situations de crises et se voit acquérir plus de maturité dans BUBBLE GUM CRASH.

DIRTY

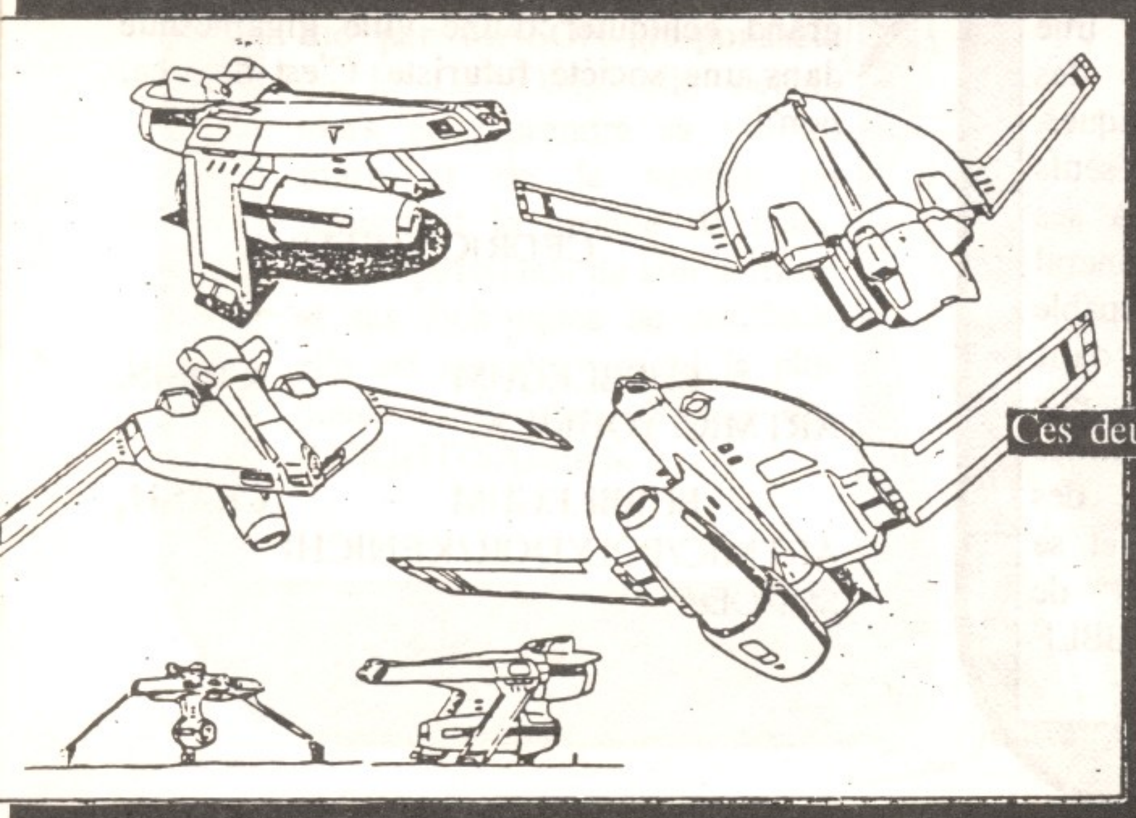
Les anges de



ALERTE ROUGE! Elles arrivent, elles sont là, les plus grande calamités que la race humaine ait porté, la plus dévastatrice des équipes, celles qui sourient en criant "c'est pas notre faute!"aprés avoir détruit une planète toute entiére, j'ai nommé : les DIRTY PAIR.

"Quelque soit votre probléme, notre compagnie le resoudra."tel est la devise de la "World Welfare Work Association", la fameuse W.W.W.A.. Nous sommes en 2141, et si l'homme a pu enfin réaliser son réve de coloniser les etoiles les problemes sont toujours les mémes, le crime sévit toujours autant dans les proches ou lointaines contrées de la galaxie. La W.W.W.A. est une agence privée qui est la pour complementer les forces légales conventionnelles.

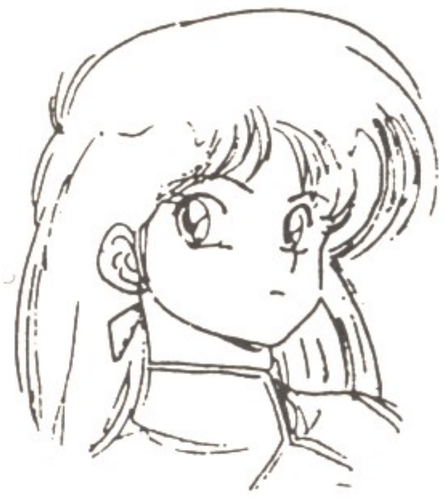
Cette agence emploie de nombreux agents, deux d'entre eux se font appeler les "LOVELY ANGELS", il s'agit de KEI et YURI, les deux filles les plus dévastatrices de la galaxie. Elle n'ont qu'une vingtaine d'année mais ont obtenue toute deux une réputation abominable. Elles ont déja fait sauter une planète entiére "par accident" durant l'une de leur mission et sont connues pour étre pire que le probléme à résoudre. La seule raison qui pousse GOOLY, leur patron, à les garder, est qu'elles sont les seules valables pour réussir les plus périlleuses missions. Il se trouve également qu'il n'a pas souvent le choix...



Ces deux donzelles sont nées de l'imagination de Takachiho HARUKA, créateur également de CRUSHER JOE (qui tient place dans le meme univers mais 20 ans aprés), tout d'abord représentée dans des

Les DIRTY PAIR sont dotées d'appareils sophistiquées qui leur permettent de réaliser à bien leur mission. Les plus utilisé sont leurs boucles d'oreille et leur bracelet-lasso, mais elles ont également dans leur différentes séries (télé et vidéo) des engins spatiaux qu'elles ont appelé "LOVELY ANGEL"(les deux croquis ci-contre).

PAIR la galaxie



ダーティペア
DIRTY PAIR

romans de SF et qui ensuite se virent adaptée en une série animée de 24 épisodes en 1985. Cette série est passée en France sur FR3 sous le nom de DAN et DANY, bien que les personnages s'appelaient souvent entre elles KATE ou JULIE, erreurs repérée dans les premiers épisodes. Il n'existe pas de version manga de nos deux créatures de réves mais les américains ont réalisés un comic , dessiné par ADAM WARREN qui reprend plus fidélement le roman que son équivalent animé. MUGHI qui, dans le DA se voit affublé d'une forme de grosse peluche avec des griffes créé génétiquement spécialement pour le duo de choc, est en réalité une sorte de félin avec des antennes ultra sensible et particuliérement féroce, dernier survivant de sa race. Les "gaffes" des DIRTY PAIR sont d'ailleurs autrement plus catastrophique dans le roman que dans la série.

Bref il s'agit là d'un authentique classique de la littérature SF et animée du répertoire nippon qu'il est bon de représenter dans ce numéro consacré aux filles si je ne m'abuse (tant mieux pour nous !). Nous allons donc vous présenter ces charmantes jeunes filles :

YURI : née sur la planéte Yocha le 18 Mars 2122, elle mesure 1 M 68, pése 55 Kg (84-56-90); Elle est la plus féminine des deux et observe toute les qualités d'une jeune fille modéle (faire les magasins, dépenser tout son argent pour du maquillage ou des vétements...) elle étale beaucoup plus ses sentiments que KEI et pourrait paraitre charmante si elle n'avait pas un don particulier pour "démolir plutot que de réparer". Elle est experte au tir et en sport de combat. Elle lit souvent des magazines et ne partage pas du tout les mémes gouts que KEI. Toute deux se sont rencontrée à l'université.

KEI : Née le 27 Novembre 2122 sur la planéte Niogi, elle mesure 1 m 71 et pése 57 Kg (si elle n'a pas grossit depuis). Contrairement à YURI elle serait plutot le garçon manqué qui ne fait pas attention à son apparence physique ou surveillerait son poid. Elle crie trés souvent pour un rien, surtout avec YURI, et devient trés dangereuse si on lui rapelle cette horrible appélation de DIRTY PAIR. Ses armes préférée sont les plus grosses et les plus dévastatrices (genre bazooka) elle est également une experte en tir et en sport de combat.

Si vous pensez en avoir finit avec elles, vous vous trompez lourdement. Nous vous en reparlerons plus précisémment dans le prochain numéro.

Christelle DESHAYES

(C) DIRTY PAIR SUNRISE CO LTD, HARUKA TAKACHIHO

PETER ET SONIA: LA COMPETE

Février 1992, la France accueille durant quinze jours les seizièmes Jeux Olympiques d'Hiver. Et à cette occasion, PIXIBOX, ANTENNE 2 et RADIO CANADA nous proposent de suivre les aventures de jeunes athlètes au travers d'un dessin animé que nous avons déjà pu découvrir durant les vacances de la Toussaint et de Noël, sur ANTENNE 2: LA COMPETE.

PETER ET SONIA (titre international de la série) nous entrainent à la découverte des Jeux Olympiques d'Hiver à la veille des Jeux d'Albertville et des différentes épreuves que devrons affronter les champions de la glisse.

Notre histoire met en scéne de jeunes adultes venant participer à ces jeux pour le compte de leur pays respectif: la République d'Ankor et la Principauté de Nézir. Chacun de ces deux Etats représentant une approche de la compétition totalement différente.

La République d'Ankor (les gentils):

La petite équipe est dirigée avec souplesse par Albert, l'entraineur qui, agé de quarante-cinq ans, fait office de Papa au milieu de toute cette jeunesse. Mais il n'est pas toujours facile de faire tenir en place tout ce petit monde en effervescence. Le champion, c'est Peter (Pierre). Leader de l'équipe, il doit faire face à de très fortes pressions car il est inscrit à toutes les épreuves et en outre, il s'agit de sa première participation à une manifestation de cette envergure. Heureusement, Sonia (Isa) est à ses côtés pour le réconforter, ne l'égalant que par ses prouesses sur skis ou sur patins. Autour d'eux évoluent également Bob, le casse-cou, Ernest, l'intello et Marielle, l'autre élément féminin de l'équipe; sans oublier Floppy, animal de race indeterminée, qui est la mascotte de l'équipe

La Principauté de Nézir (les méchants):

Son équipe se compose de trois membres tous aussi prètentieux et hypocrites les uns que les autres... Bref, les méchants! Hubert, le chef, n'a qu'un seul but: gagner ou, au moins, battre les champions d'Ankor. Cependant il utilise à ces fins les pires tricheries et ses mauvais coups finissent toujours par retomber lamentablement sur sa propre équipe en raisons des multiples maladresses de Carlo, son homme de main. Quant à "la reine des pistes", la princesse Ingrid, rien ne compte plus pour elle que l'argent, la gloire, le luxe et de ne surtout pas voir Isa se mettre en travers de son chemin vers la victoire.

Avec Pierre et Isa, nous nous promenons aussi bien dans les coulisses que sur les pistes des Jeux Olypiques, découvrant ainsi les tics, les manies, les angoisses et les superstitions des grands champions. Les rapports amoureux et l'évolution des sentiments entre Pierre et Isa occupent une place importante dans l'histoire et leurs multiples rebondissements iront jusqu'à mettre en péril la participation d'un des héros à la compétition (épisode N 10: "Course contre la mort")

Dans ce monde en miniature , comme dans tout événement sportif à l'heure actuelle, l'argent et les média sont très largement repésentés avec Jean-Luc Labourrasque, le journaliste sportif toujours très expressif et les deux jumeaux du groupe financier Baden & Baden, sponsor de l'équipe de Nézir.

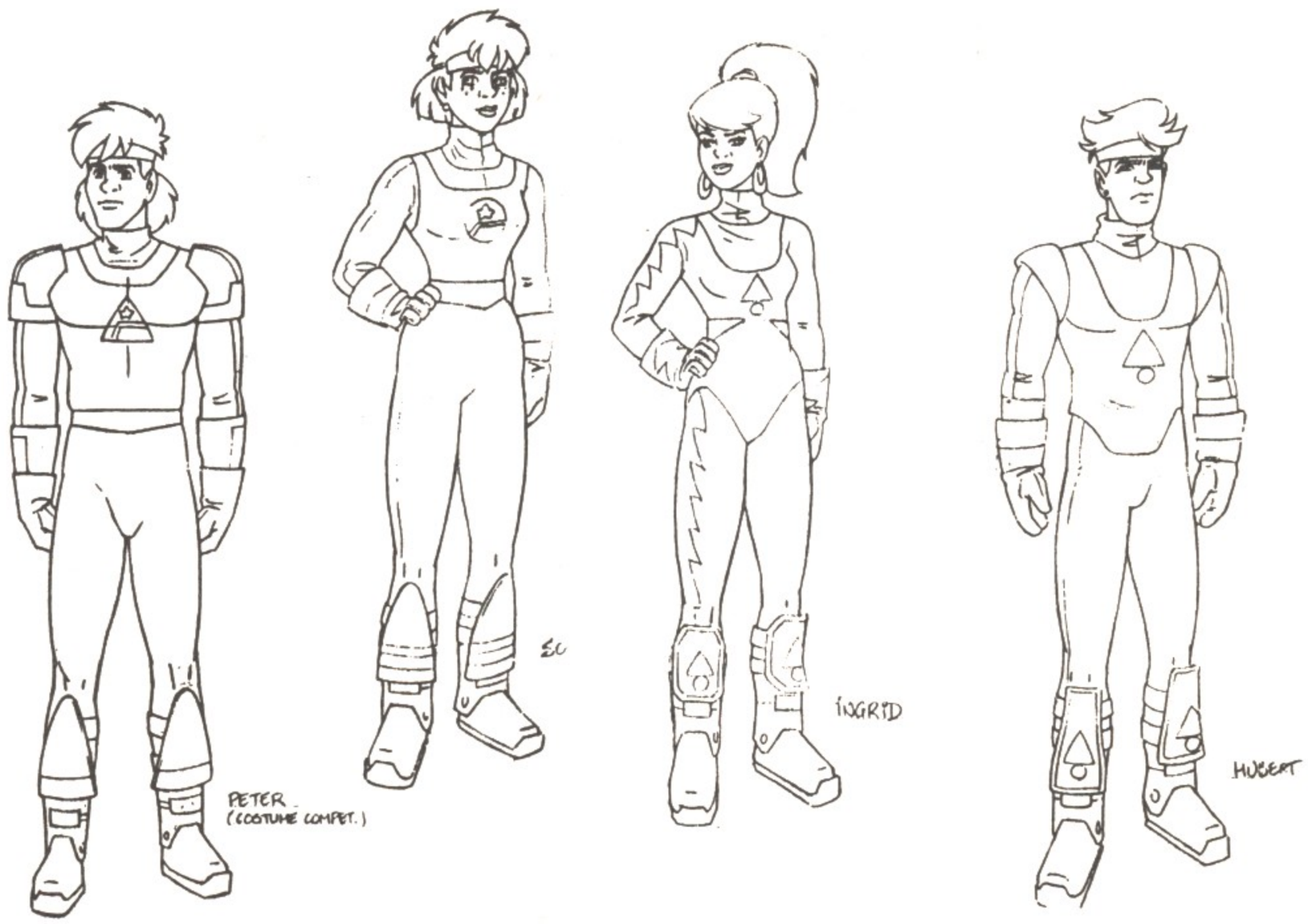
Toute l'histoire se déroule ainsi dans un cadre quasi-futuriste où on ne se bat pas pour des cachets mais bel et bien pour des médailles.

Sincèrement, cette série décoiffe à commencer par le générique qui donne le ton et côté sensation, on est servi. Excellemment conseillés par Isabelle Mir, les dessinateurs ont donné à nos jeunes champions des techniques sportives d'une grande qualité si ce n'est d'une très grande précision. Notons également l'utilisation d'images scannèrisées et de séquences réalisées en trois dimensions, techniques que PIXIBOX a mis pour la première fois en France au service de la création d'un dessin animé. Les descentes de skis, de luge ou de bobsleig deviennent alors impressionnantes, comme si nous ètions nous-mêmes sur ces engins. On ne peut regretter sur ce plan qu'une seule chose: l'image gouachée ne suit pas la qualité technologique des possibilités mise à sa disposition mais ici se pose l'inévitable problème du budget car si certaines techniques donnent d'excellents résultats, leurs coûts sont encore extrêmement élevés. Bref, 26 fois 26 minutes dans des paysages de neige, voici de quoi nous préparer pour nos futures vacances d'hiver, bien au chaud devant nos petits écrans ou au grand air sur les pistes. Mais surtout ne manquez pas le dernier épisode de cette série qui fait actuellement l'objet d'une importante promotion puisqu'il est question de le retransmettre par satellite dans toutes les stations de sport d'hiver. Cette série devrait prendre fin en même temps que les J.O.

De quoi nous donner envie de chausser nos skis et de dévaler les pentes de nos fières montagnes. De grands progrès... A suivre.

VALERIE BOURBON

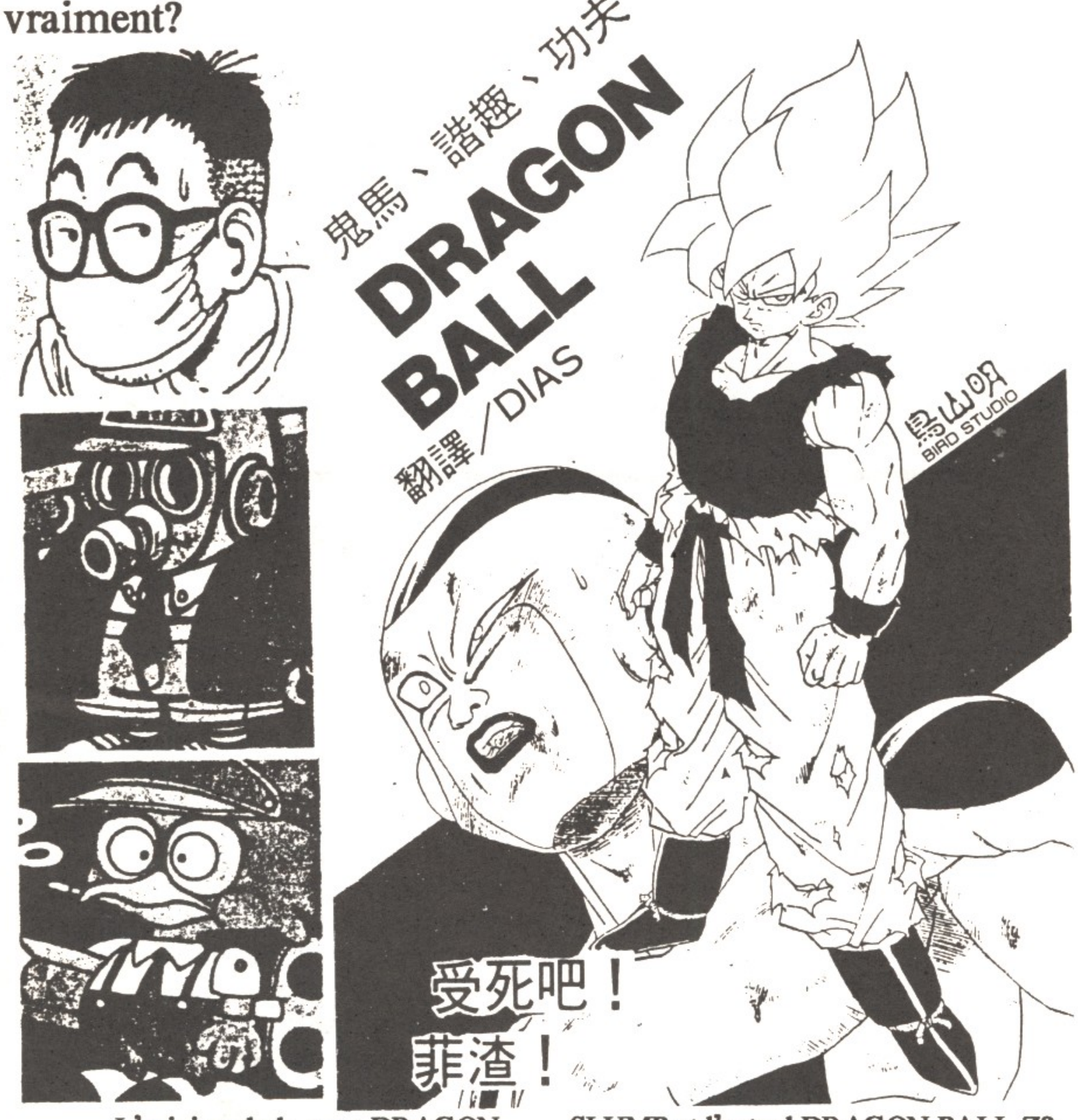
Idée originale de Jacques Peyrache; Auteur: Gilles Gay; Réalisateur: Bernard Deyries; Une production PIXIBOX, ANTENNE 2, SOCIÉTÉ RADIO CANADA avec la participation du Centre National de la Cinématographie.



TORIYAMA:

THE WORLD....

Les mangas et DA de Akira TORIYAMA ont donné naissance à un univers qu'il a appelle lui-meme "THE WORLD". Pourtant de nombreuses critiques se sont élevés autour de DRAGON BALL Z, accusant le fait que le "monde" aurait perdu de son charme et que la série serait devenue une banale histoire de combats. Qu'en est-il vraiment?



L'origine de la saga DRAGON BALL a une filiation évidente avec les autres oeuvres de TORIYAMA. Par exemple , par rapport à Dr SLUMP, SON GOKU présente le meme décalage entre sa force et sa taille, la meme ignorance des conventions qu'ARALE. Sa voracité incroyable rappelle celle de GAZIRA(Mange-tout). En fait la transition entre ces deux oeuvres majeures s'est réalisé grace au manga DRAGON BOY qui présente un jeune garçon dont la ressemblance avec SON GOKU n'est pas à prouver, si ce n'est qu'à la place de sa queue de singe le héros se retrouve avec des ailes de chauve souris. Mais quel sont les liens encore existant entre le monde loufoque de Dr SLUMP et l'actuel DRAGON BALL Z?

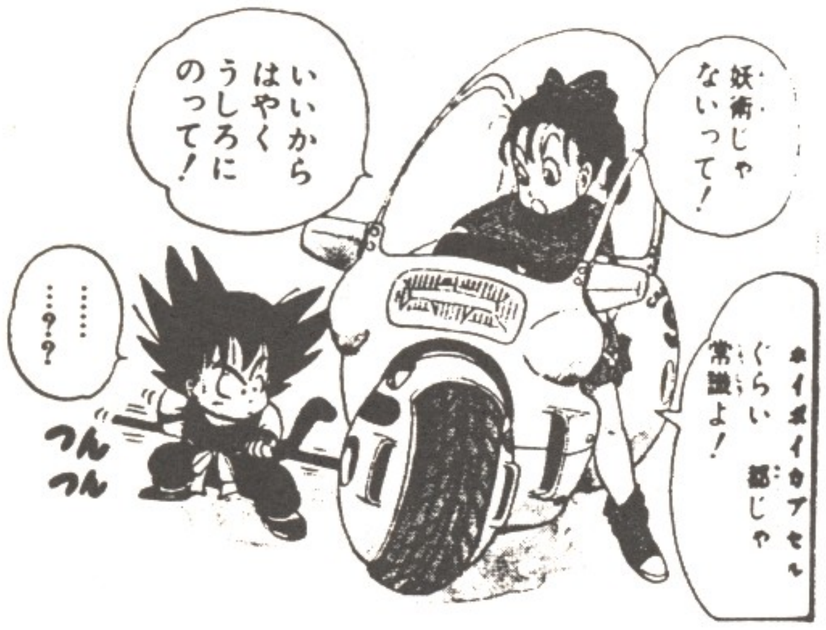
La technologie fait partie intégrante de Dr SLUMP, en fait les inventions de SENBE servent à rendre ce monde plus étrange et plus loufoque qu'il ne l'était déja, le tout se retournant souvent contre lui (ARALE par exemple). Il y a un changement important dans DRAGON BALL qui ne prend pas place autour d'un seul savant (quoique le pére de BULMA...)

Mais si la technologie de DB devient beaucoup plus sérieuse et homogénéisée, elle n'en prend pas moins un air étrange. En fait, elle ressemble souvent à de la magie pure : capsules minuscules contenant d'énormes volumes, appareils permettant de rétrécir, etc. N'est-il pas révélateur que Goku prenne Buruma pour une sorcière lors de leur première rencontre ? De ce point de vue, la continuité entre DB et DBZ est très fluide : les scouters, étranges appareils donnant les forces de combat, ne reposent sur aucune base scientifique. Quand aux armures élastiques mais extrèmement résistantes, plus personne ne s'étonne de les voir et n'en remarque l'air "magique". Cette première donnée nous indique déjà une directive du monde de DB : c'est un monde de fantaisie et de fantastique.

Nous pouvons aboutir aux même conclusions en observant sa population. Dans le régne animal, nous trouvons des animaux gigantesques, très souvent préhistoriques (dinosaures, tigres à dents de sabre...). En revanche, les animaux plus classiques font partie intégrante de la société humaine : ils sont humanoïdes et intelligents, sont dotés de la parole et s'habillent comme les humains. Le public des tournois d'arts martiaux est un véritable bestiaire. C'est à la fois une vielle tradition rattachée aux dessins animés de Walt Disney et de Tex Avery (entre autres), et une particularité de Toriyama. Mais plutôt que d'inscrire un caractère défini pour chaque type d'animal, l'auteur préfère les laisser anonymes et perdus dans la foule, les rendant ainsi on ne peut plus communs. Et ici aussi, l'effet désiré est obtenu : tout prend un air loufoque.

En fait, Toriyama a besoin d'un monde où le commun des mortels est bon. Cet air loufoque qui déteint même sur les délinquants leur donne un air sympathique qui empêche le public de les considérer comme fondamentalement mauvais. Le nuage magique, qui n'accepte que les innocents, est le reflet de cette notion de bien et de mal.

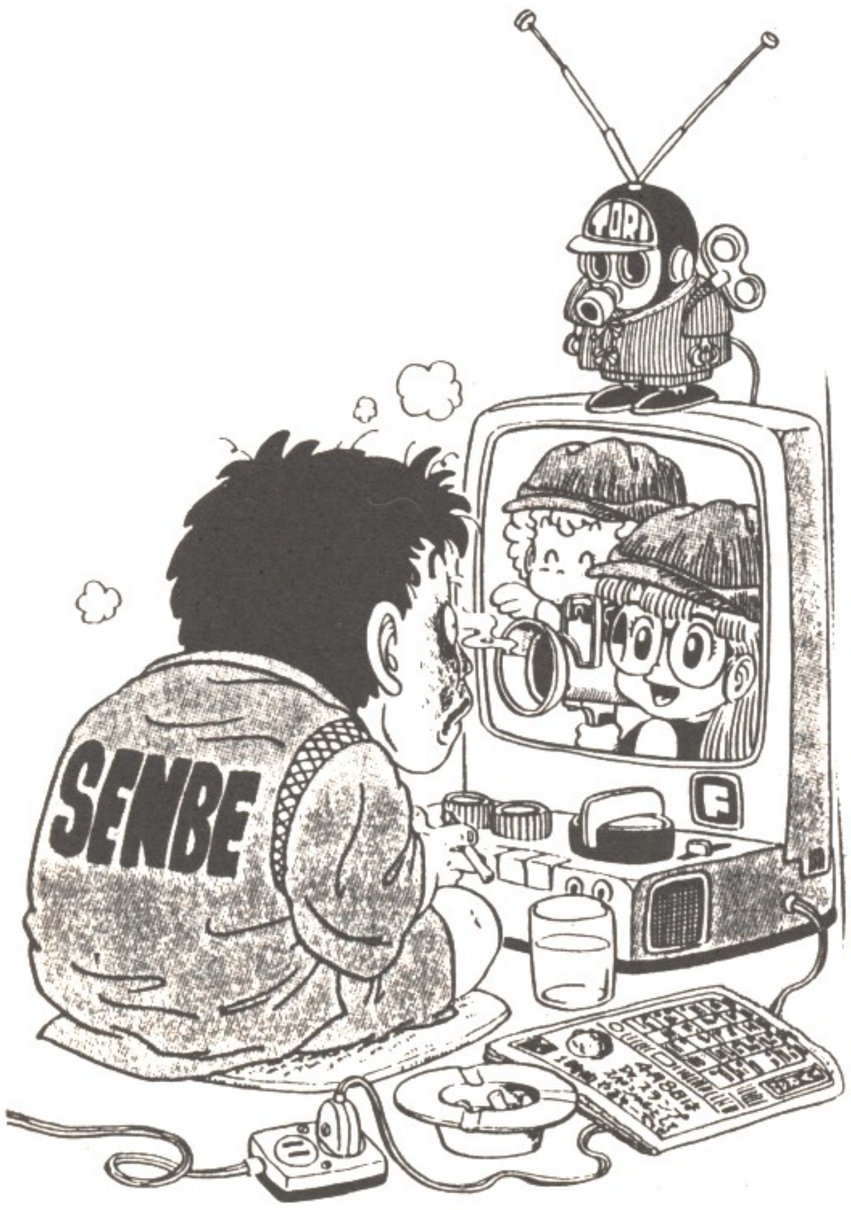
D'autre part, il est nécessaire d'insister sur le fait que DBZ reste dans cette lignée : le fondement même du



d'insister sur le fait que DBZ reste dans cette lignée : le fondement même du Genkidama (technique de combat consistant à appeler l'energie de la nature) repose sur des êtres vivants penchés vers le bien.

Dragon Ball est né d'une légende (celle du roi-singe chinois) et il est condamné, par son titre même, à rester dans un univers légendaire, où des boules réunies appellent un dragon capable d'exaucer des voeux. C'est bien un monde fantastique.

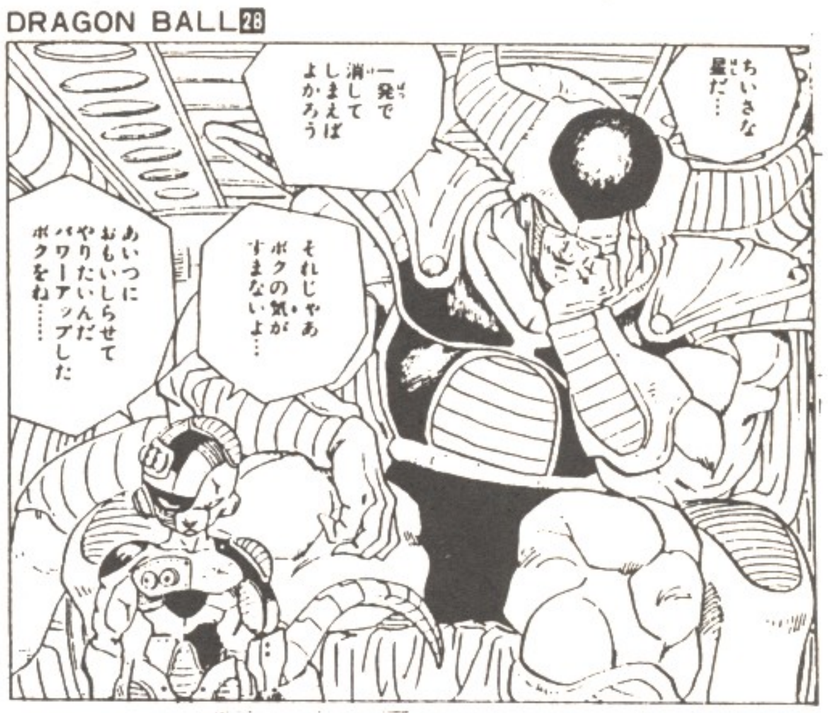
Néanmois, il y a tout de même des différences, Dragon Ball n'est pas Dr Slump ; tout comme DBZ n'est pas DB. Toriyama marque la filiation en faisant intervenir Arale et l'île aux pingouins dans plusieurs épisodes de Dragon Ball. Pourtant la base des deux séries est différente : le principe d'Arale est à la fois la dérision du monde (l'humour scatologique par exemple) et son apprentissage. Son Goku conserve en lui le principe de l'apprentissage du monde qui se mue peu à peu en effort douloureux. Chaque fois il faut s'entraîner plus, en vue de son prochain adversaire, c'est à dire avec une motivation puissante. Et ce prochain adversaire doit être à chaque fois plus fort pour permettre un surpassement : le Red Ribbon, Ten Shin Han, Piccolo, les Saiyajin, Friza... L'intérêt du tournoi mondial des arts martiaux qui rythme Dragon Ball est évident. Il est remarquable qu'en cinq and de paix séparant les deux séries, Goku et Piccolo n'augmentent que peu leur force, alors qu'en se préparant seul pour l'arrivée des Saiyajin, Piccolo multiplie la sienne presque par dix.



C'est ce principe qui est souvent vivement critiqué. Non par les psychologues qui préfèrent pour les enfants certains DA américains où la victoire tombe toute cuite dans la bouche des héros à chaque fois, et toujours de la même façon. Mais par les fans de Dragon Ball qui voient dans ce dit principe un moyen de faire de DB un navet répétitif du type OAV de Saint Seya.

La première chose à voir est que la même technique ne permet pas de vaincre contre deux adversaires successifs. D'où une rénovation sans fin des combats. Comme Ginyû s'en rend compte à son grand sésarroi, la force de Goku n'est pas une puissance brute mais lui vient de ses techniques. Quand au but

DRAGON BALL 28

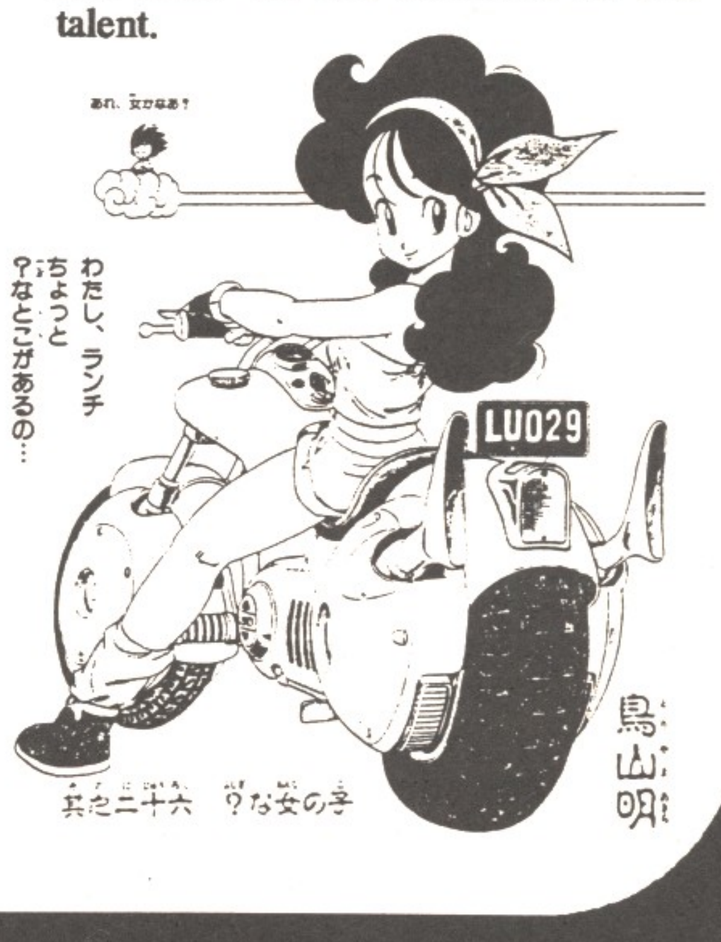


visé, c'est rarement la destruction mais plutôt la création : il existe de grands pouvoirs créateurs, Kamisama par exemple, et le but des héros est le plus souvent de ramener leurs amis à la vie.

Alors que dire ? Toriyama a-t-il abandonné les éléments du "world" qu'il a créé ? Nous avons démontré que non : le sens de l'humour de Kaio, sa planète loufoque, la conversion de Piccolo et les armures élastiques sont autant d'éléments qui en attestent. Ce qui créé les critiques, c'est que le public a vieilli et est devenu plus exigeant ; et Toriyama s'y est adapté. Il serait vain pour Goku de prétendre à l'innocence du départ après

UN MONDE QUI DICTE SES LOIS?

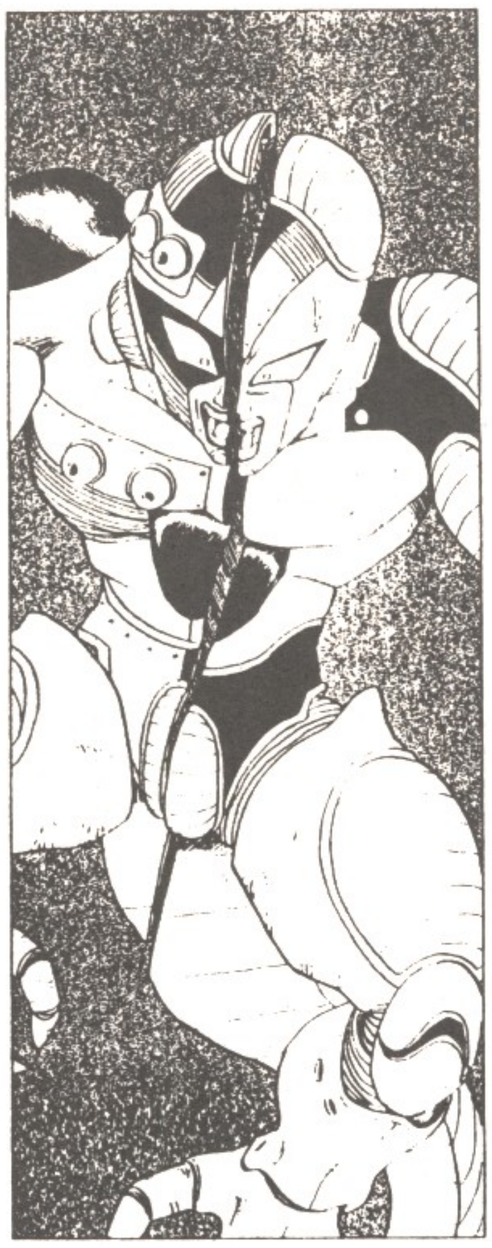
Traditionnellement depuis les cartoons américains style Tex Avery, l'utilisation des animaux n'avait aucune incidence sur ses caractéristiques : l'animal est tout au plus le support d'un caractère (fort comme un boeuf, fier comme un coq, caractère de cochon...), mais il a exactement les mêmes atouts qu'un humain. En revanche, l'apparence des personnages peut engendrer un atout décisif dans la trame du World. Kulilin bat Bacteria par le simple fait qu'il soit dessiné sans nez. Et personne ne s'en est rendu compte, ni le public ni l'intéressé lui-même, jusqu'à que Goku ne lui fasse remarquer (ce qui souligne bien la part intégrante de la loufoquerie dans ce monde). De même les trois yeux de Ten Shin Han lui donnent un avantage dans les combats. L'apparence comte à un tel point que le général Red cherche les boules de cristal uniquement pour acquérir une grande taille. Cette apparence sert une nouvelle fois de surprise dans DBZ puisque personne ne s'était posé de question sur l'origine de la queue de Goku, ou de l'apparence de Piccolo, jusqu'à ce que l'on apprenne leur provenance extra-terrestre. Il est peu probable que Toriyama y ait pensé au moment de la conception des personnages, et il est plus probable qu'il laisse parfois son scénario être guidé par l'apparence de ses propres personnages. Ce trait innovateur créé souvent une fluidité dans la trame, comme si Toriyama, pris au jeu de son monde, se laissait diriger par lui, en l'influançant peu. Cette impression donné au public est sans nul doute un des éléments de son talent.



toutes les aventures qu'il a vécu. Toriyama a bien tenté de le remplacer par Son Gohan (OAV n 1), mais le public l'a boudé simplement parce que lui-même a vieilli et n'est pas disposé à ce qu'on lui serve du déjà vu. Le "world" nous a habitué à son univers loufoque : comment alors surprendre les spectateurs ? Quel domaine lui reste-t-il à exploiter ? Toriyama choisit d'orienter sa série vers l'univers encore inexploré (alors que Dr Slump était circonscrit à un village et Dragon Ball à une planète). L'élargissement incessant de cet horizon suscite une question : là où le combat avec Friza semblait clore la série, que nous réserve Toriyama ? Sera-t-il capable de nous surprendre à nouveau ?

Quoi qu'il en soit, cette évolution est aussi visible dans le style des dessins, et c'est bien là que nous pouvons lire son évolution générale.

Les ligne arrondies qu'il utilisait tant sont toujours omniprésentes ; il suffit de voir les vaisseaux spatiaux qui apparaissent. Mais au fur et à mesure que les personnages évoluent, leurs traits deviennent de plus en plus anguleux. Par exemple, Friza en troisième transformation présente des traits généralement arrondis, mais les prothèses qui lui sont mises ensuite rendent son apparence plus



géométrique. On peut sans doute prendre cette diversification du style comme marque de l'amélioration incessante de Toriyama (et de son Bird Studio).

La conclusion ? Akira Toriyama a, certe, évolué avec son public. Mais s'il veut continuer sur cette voie, il devra le susprendre encore et toujours. Les personnages sont moins naïfs, ils ont souvent évolué, ils sont même sortis de la dualité bien/mal (comme Bejita et Piccolo). A la question posée dans le titre de cet article, nous pouvons répondre ainsi : si "the world" désigne une planète et son mode de vie, Toriyama l'a quittée ; si c'est un univers entier, les nouvelles séries en font intégralement partie. Le monde s'est étendu dans l'espace-temps, et il devra s'étendre encore pour satisfaire son public, sans quoi l'auteur sera sans doute contraint à abandonner cette série pour Cashman. La saga d'Arale, puis celle de Goku représentent l'évolution de personnages, d'un monde, d'un style, mais aussi d'un public. Continuront-ils à évoluer ensemble ?

LES
GUINYUTOKUSANTEI

Du plus grand au plus petit :
BATA / RIKUMU /
GUINYU / JISS /
GURODO

Cedric LITTARDI

BIRD-STUDIOS; AKIRA TORIYAMA THE WORLD par JUMP COMICS; DRAGON BALL et Dr SLUMP, JUMP , TOEI ANIMATION.

ALFRED J. KWAK
comment un canard devint justicier

En novembre 1990, débarquait sur nos écrans (plus précisément sur TF1, dans l'émission "Avant l'école") un étonnant petit canard qui tentait tant bien que mal de nous sortir de notre léthargie matinale, alors que nous prenions notre petit déjeuner, à moins que nous ne soyons déja partis cavaler "joyeusement" loin de nos chers téléviseurs. Ceux-là mêmes qui se permettent de diffuser des dessins animés alors que nous sommes obligés -mais tout est relatif- de vaquer à des occupations qualifiées de "plus enrichissantes"... Il n'y a aucun doute, la vie est vraiment dure !

Et si la vie est dure, le monde ne s'en revèlera pas moins stupide aux yeux de ce caneton hollandais. Certes, émerveillé, il découvre le monde mais encore mieux, il cherche des solutions pour le rendre meilleur (du moins à ses yeux, ou plutôt à ceux de son créateur). C'est dur, mais il nous démontre qu'avec un peu de bon sens et de volonté, c'est tout de même faisable.

Son nom : Alfred J. Kwak (sauveur du monde ?) - "J." pour "Jodocus" (...) ou "Jojo", dans la version française. Tiré d'un manga ('scuse : d'une bande dessinee !) hollandais(e), tout comme **BOF** ou **Cubitus** (qui d'ailleurs sortent des mêmes studios, ceux de T.V. Tokyo - d'où la confusion avec un manga, vous comprenez ...), Alfred a pour papa un touche-à-tout : Hermann Van Veen. Concepteur des personnages et animateur à ses heures, aupres d'Harald Siepermann et Hans Backer, les célèbres dessinateurs de Roger Rabbit, il est aussi musicien (ce qui lui a valu un passage à l'Olympia, quoique ce ne soit pas une référence). Il ne s'est donc pas fait prier pour en faire la bande originale.

L'histoire debute alors qu'Alfred vient tout juste de sortir de l'oeuf (sans son écharpe). Harcelée par un promoteur immobilier qui souhaite implanter un parc d'attraction à l'emplacement de leur maison, la famille Kwak est contrainte de s'exiler (sans la moindre indemnité !). Suivant les conseils insistants de leur voisin, Terry la taupe, les Kwak decident de se retirer à la campagne, espérant pouvoir couler enfin des jours paisibles et heureux (cui-cui...). Mais, par une nuit d'orage, alors que la petite famille traverse une route déserte, une voiture sortie d'on ne sait où, surgit brusquement de l'obscurité... La suite est facile à deviner : il ne reste que deux survivants : Alfred et Terry.

Autant dire que ça commence plutôt mal pour notre caneton, qui se retrouve seul au monde avec, pour faire office de parents, une taupe totalement myope. Rien qui puisse le prédestiner à être un héros. En effet, Alfred n'est ni un héros, ni un anti-héros, un être à mi-chemin entre Charlot et Don Quichotte, avec tout ce qu'il faut pour s'attirer des ennuis. Il est d'une curiosité à toute épreuve, et parfois même d'une naïveté affligeante. Comme on dit "son bon coeur le perdra" (si je puis me permettre, "bon" et "bête" commencent par la même lettre.Ndlr.) car, de surcroit, il a une fâcheuse tendance à penser "Tout li monde il est beau, tout li monde il est gentil !". Et très souvent, son bon sens va se heurter aux impératifs économiques et politiques de nos sociétés modernes.

Ainsi, Alfred Jodocus Kwak sera-t'il confronté à ce qu'on qualifie comme étant *"Les Grands Problèmes de notre Temps"* : l'environnement (auquel sont très attachés les néerlandais, et qui est très à la mode dans les autres pays), la drogue, la guerre, le communisme et les frasques de la guerre froide. Et surtout, ne vous étonnez pas de rencontrer au détour d'un épisode et avec un peu de perspicacite les caricatures du commandant Cousteau, de Winnie Mandela, ou encore une sorte de Napoléon-Hitler-Staline, à la mine patibulaire (évidemment, c'est un méchant !).Comme quoi, cet adorable dessin animé ne s'adresse pas forcément aux plus petits (du moins sous certains aspects)comme sa programmation pouvait le laisser croire.

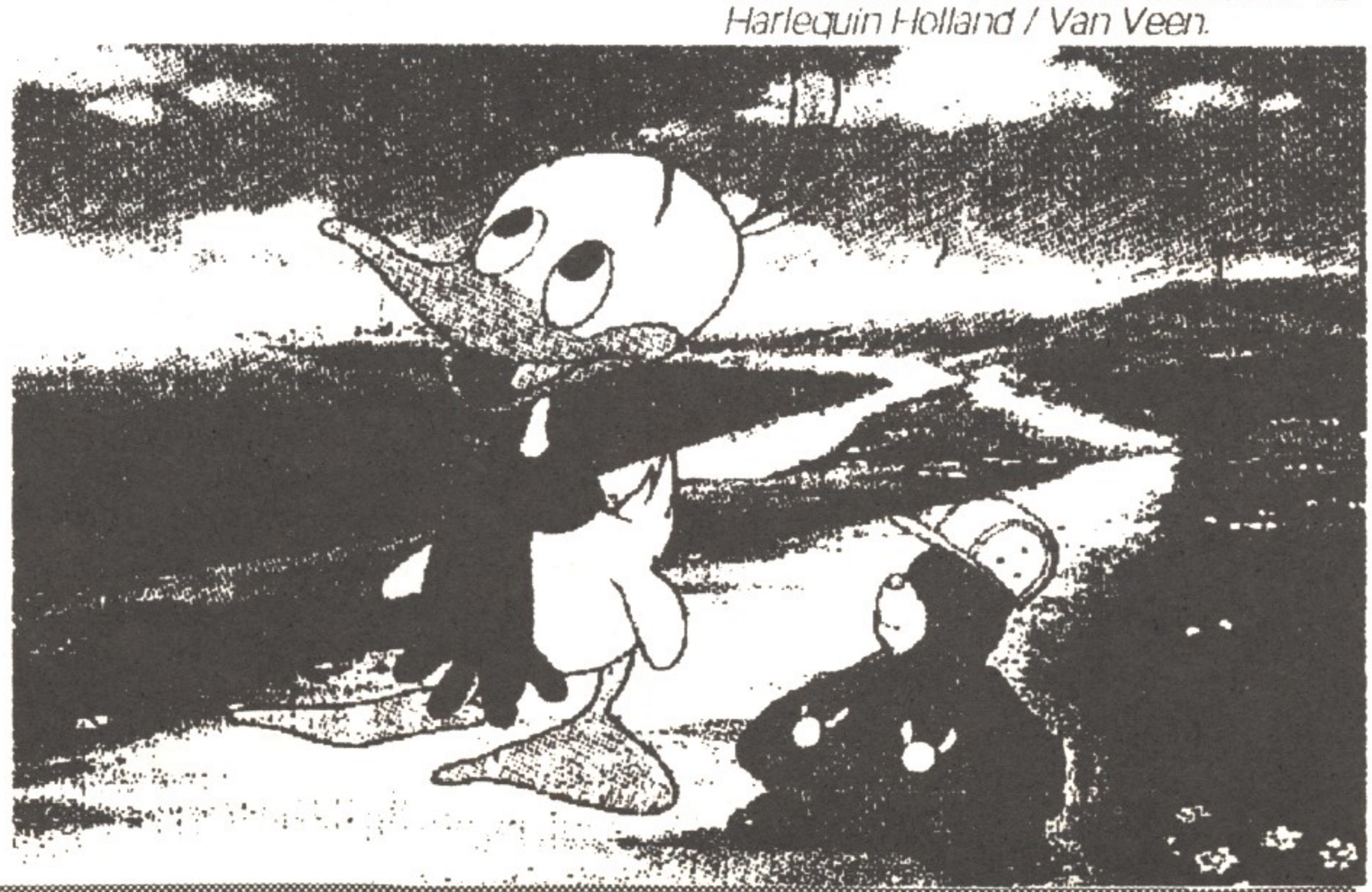
En somme, une série très bien animée de cinquante-deux épisodes de trente minutes (chacun), découpés à la tronçonneuse lors de la diffusion, avec un bon scénario d'Akira Miyazaki (également auteur des **Mummins**) dans lequel évoluent deux cent cinquante personnages différents - on a rarement fait plus - avec un budget de cent cinquante millions de francs (bigre !). Voici pour les chiffres.

On peut observer le succès de ce dessin animé à travers le monde, puisqu'une cinquantaine de pays en ont acquis les droits de diffusion, le Japon en tête. Il a été diffusé pour la première fois sur TV-Tokyo, du 3 avril 1989 au 2 avril 1990 sous le titre (peu original) de **AHIRU NO KWAK**, soit "Kwak, le canard". Devant un tel succès, il semblerait qu'un long métrage soit en préparation, mais ce n'est qu'un bruit de couloir...

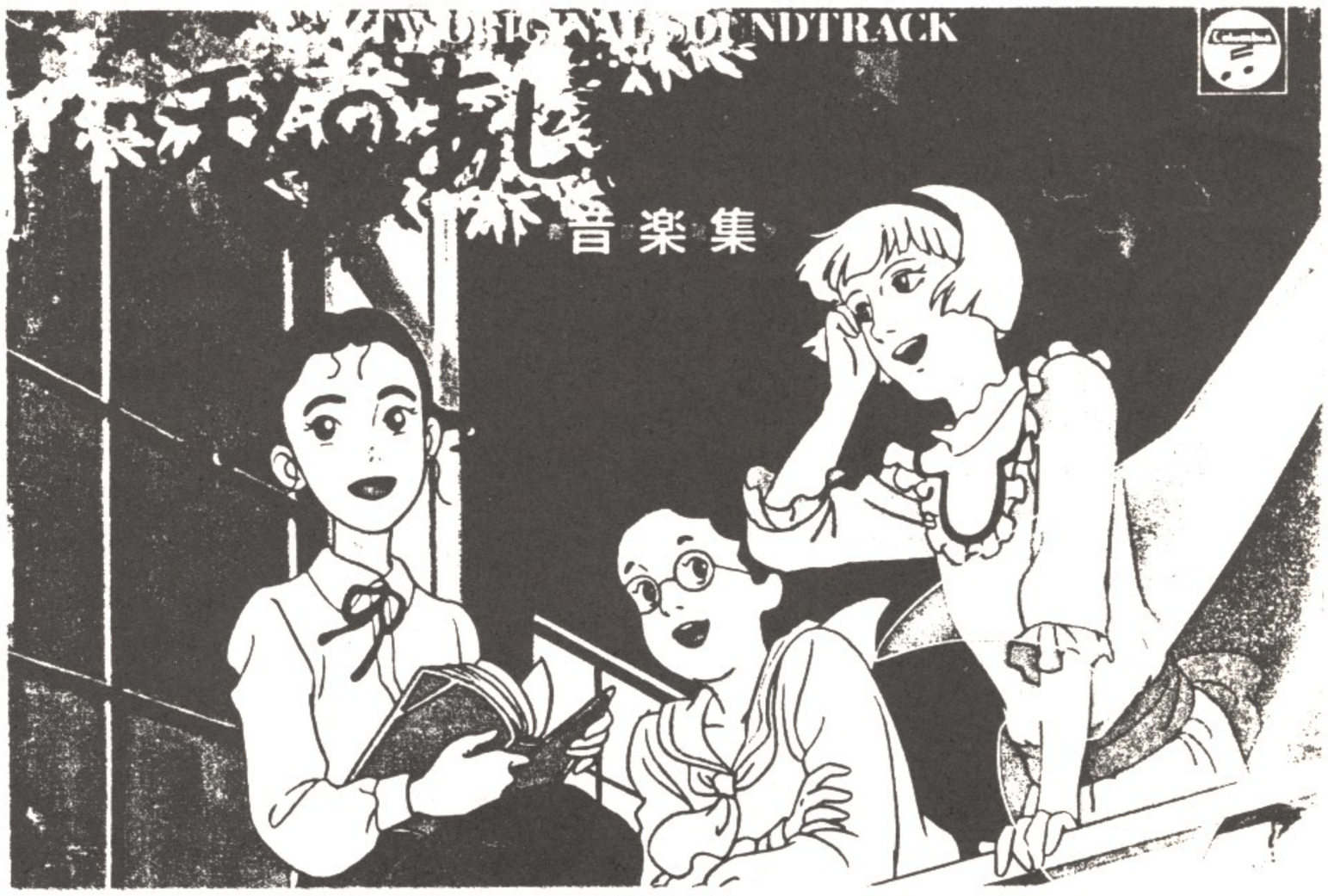
Alors, si vous avez l'occasion de voir ou de revoir un épisode d'Alfred J. Kwak, appréciez le dessin, le scénario et bien sûr les mille et un clins d'oeil que nous fait l'auteur.

BOURBON Valérie

ALFRED J. KWAK - coproduction TV-Tokyo / Japon, ZDF / Allemagne, VERA / Pays-Bas, TVE / Espagne. Distribution : Télécable Benelux. 4D Harlequin Holland / Van Veen.



PAPA LONGUES JAMBES



La NIPPON ANIMATION, grande société de production de dessin animé japonais, doit son succés à la création quasi exclusive de DA inspirés de la litterature internationale et dont l'histoire est connue et appréciée de tous. Cette politique, accompagnée d'une technique d'animation des plus satisfaisante, a permis à la NIPPON d'étre l'une des société la plus importante sur le marché japonais. Elle a créé depuis 1975 plus de 68 séries télévisées et quelques longs métrages.

DADDY LONG LEGS, plus connu au japon sous le titre de WATASHI NO ASHINA GA OJISAN, et en France sous celui de PAPA LONGUES JAMBES, est l'une des séries les plus récente de la Nippon. Créée en 1990, elle est inspirée du célébre roman de l'écrivain américain Jean WEBSTER. Roman qui par ailleurs a donné naissance à la comédie musicale du méme nom, interprétée par Leslie CARON et Fred ASTAIRE.

La série narre les aventures romanesques de Judy ABBOT, une jeune orpheline élevée dans un pensionnat sous la férule de la "tyrannique" Mlle LIPPET. C'est cette derniére qui lui a donné ce nom en le composant du prénom d'une jeune fille morte trés jeune et du premier nom trouvé dans l'annuaire. Gràce à l'intervention du directeur du conseil d'administration de l'orphelinat, John SMITH (c'est un pseudonyme), Judy va pouvoir entreprendre des études secondaires au collége FERGUSSON (LINCOLN MEMORIAL HIGHSCHOOL, à PRINCETON, NEW JERSEY).Toujours très espiégle (on pourrait la comparer à Georgie), elle va vite se faire de nouvelles amies en la personne de Sally Mac-BRIDE, une jeune fille timide, très sensible et cordiale, et de Julia PENDELTON, qui vient d'un milieu aisé et qui n'apprécie guére Judy au début. Cette nouvelle vie ne pouvait se passer sans la présence à ses cotés d'une nouvelle Mlle LIPPET, surnommée cette fois-ci Mlle THRONE, la directrice de l'établissement, peut- étre encore plus coincée que la précédente... Le cercle d'amis va peu à peu s'aggrandir avec l'arrivée de trois jeunes gens: Jervis PENDELTON, l'oncle de Julia qui habite New york, Jimmy Mac Bride, le frére de Sally, et Bob CARPENTER, tout deux résidant dans le collége voisin, le JIM THORPE HALL (PRINCETON UNIVERSITY). Tandis que Jimmy est un jeune homme trés sur de lui, Bob, lui, est affreusement timide et maladroit.

Toutes ces rencontres ne pouvaient que déboucher sur un triangle (un carré plutot!) amoureux. Et en effet, alors que Sally et Bob filent le parfait amour, tout n'est pas rose pour nos autres protagonistes: Julia aime Jimmy, mais Jimmy aime Judy qui, elle, est trés amoureuse du beau Jervis...compliqué, non? Mais revenons au présent. Le réve de Judy est de devenir un écrivain célébre et d'étre enfin complétement indépendante. Car ce que Judy désire avant tout, c'est se libérer de la main - mise que son tuteur a sur elle, d'autant plus que leur relation se dégrade un peu chaque jour. C'est alors qu'elle décide d'envoyer une de ses nouvelles, FLAPPER JANE, à une maison d'édition Newyorkaise, et son acharnement va étre récompensé par la publication de son récit dans un grand journal, et l'obtention d'une bourse d'études! Mais, grand probléme, ni son tuteur, ni Jervis n'aiment ses histoires, qu'ils jugent trop enfantines et idéalistes. De plus Jervis lui cache quelque chose: serait-ce son futur mariage avec la fille d'un riche propriétaire pétrolifére? Non car Jervis, qui aime Judy, est contre cette union arrangée. Son secret est beaucoup plus important: mais que cache-t-il réellement?

"Papa longues jambes" est une série japonaise qu'il faut absolument connaitre. Certes, certains objecteront que le temps des grands sentiments est désormais révolu et qu'il faut laisser la place à des séries comme SAINT SEIYA ou SHURATO. Honnétement le monde n'est pas fait que de combats en tout genre pour la sauvegarde d'un idéal! D'autres critiqueront l'animation qui n'est pas toujours excellente. Mais à y regarder de plus prés elle vaut tout autant celle de CITY HUNTER. De plus les dessins vont en s'améliorant, on ne pourrait pas en dire autant de CAPTAIN TSUBASA, et pourtant uin grand nombre d'anime-fan ont suivi cette série! Daddy Long Legs est une série de qualité qui devrait plaire aux parents cette fois car elle raconte l'histoire quotidienne d'une jeune fille pas comme les autres, pleine d'humour. En bref une histoire qui respire la joie de vivre et la sympathie. Il y avait longtemps que TF1 ne nous avait proposé une nouveautée aussi agréable!!

Muriella ROMANIELLO

Titre original: Watashi no ashina ga ojisan

Nombre d'épisodes: 40

Premiére diffusion: 14/01/90 sur Fuji Telebi (jusqu'au 23/12/90)

Réalisateur: Kazuyoshi Yokota

Character design: Shuichi Seki

Scénario: Nobuyuki Fujimoto, Hiroshi Otsuka

Art director: Goichi Kudo

Animation director: Shoji Furuta, Akira Kikuchi, Masaru Oshiro, Atsushi Irie

Musique: Kei Wakakusa

Producteur exécutif: Koichi Motohashi

Producteur: Takashi Matsudo

Nippon Animation 90

KIMEN ME SUIVE !

Bienvenue à la rédaction KIMENGUMI.

Le dessinateur SHINZAWA Motoei (le fumeur avec des lunettes) est en pleine concentration afin de creer des histoires de plus en plus amusantes pour vous mettre dans la joie et la bonne humeur.

Cette série est conseillée aux personnes qui pensent que le lycée est un simple lieu de travail! Quelques minutes avec les joyeux loufoques et vous serez bon pour l'asile. Nous en avons déjà parlé dans le numéro 2 d'ANIME LAND mais cette fois-ci, plutôt que de tenter de vous faire revivre les aventures désopilantes des nombreux héros de cette série, nous allons les laisser se présenter et vous jugerez vous même leurs caractéres en songeant à toutes les possibilités folledingues que représentent déjà leurs noms...

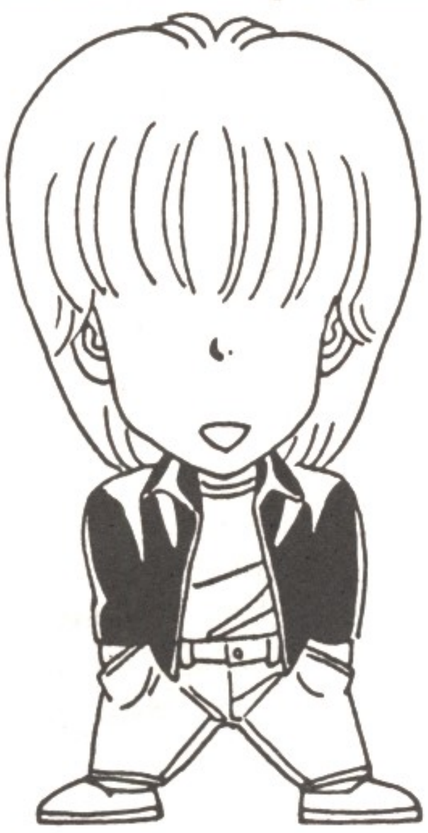
HIGHSCHOOL ! Kimengumi est réputé pour sa richesse en personnages (tout comme URUSEI YATSURA, ndlr), personnages qui se caractérisent surtout par leurs noms trés "significatifs".

Mais tout d'abord laissons la parole aux leaders (chefs) des différents groupes:

UNDOKAI(salle de gym) Samson

Du groupe des UDEGUMI (gros bras), c'est-à-dire les costauds:

"Nous sommes des champions de sport. Personne ne nous a battu jusqu'à présent dans ce domaine!"

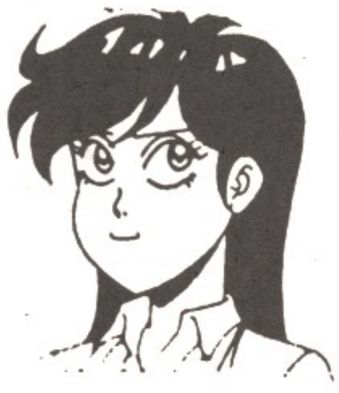


NIHIRUDA YO ("je suis nihiliste") Guy

Du groupe des BANGUMI (émission ou groupe de loubards) les Bons samaritains: "Nous sommes des pros de la bagarre. Notre dicton: même les plus forts se taisent devant les BANGUMIS!"

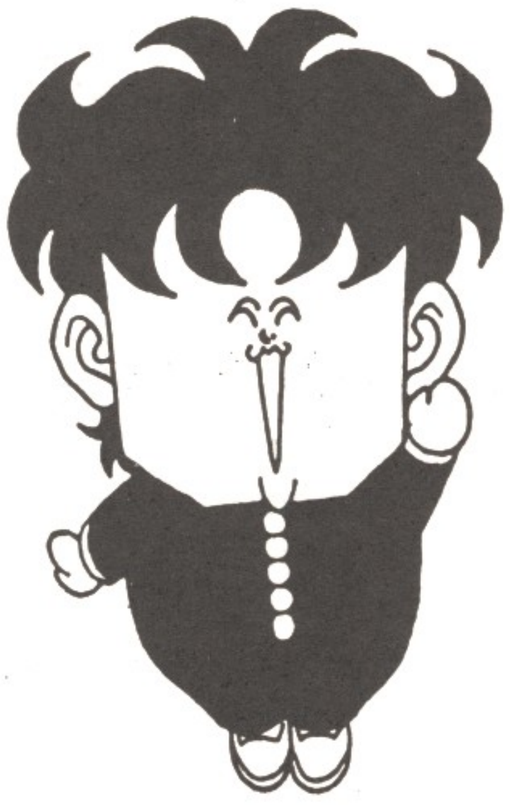
KIREIDE SHO ("c'est beau!") Roméo

Du groupe des IROOTOKOGUMI, les bourreaux des coeurs: "Aucune fille ne résiste à notre charme" (sauf Laura, Julie, et Sako)



AMANO JAKO (quelqu'un qui ne fait jamais ce qu'on lui dit)

Jackie du groupe des OMEGUMI (" les meufs"), pas de traduction en français (?): "Nous sommes le groupe rival des bons-samaritains



ICHIDO REI (RAY ICHIDO)

1m72

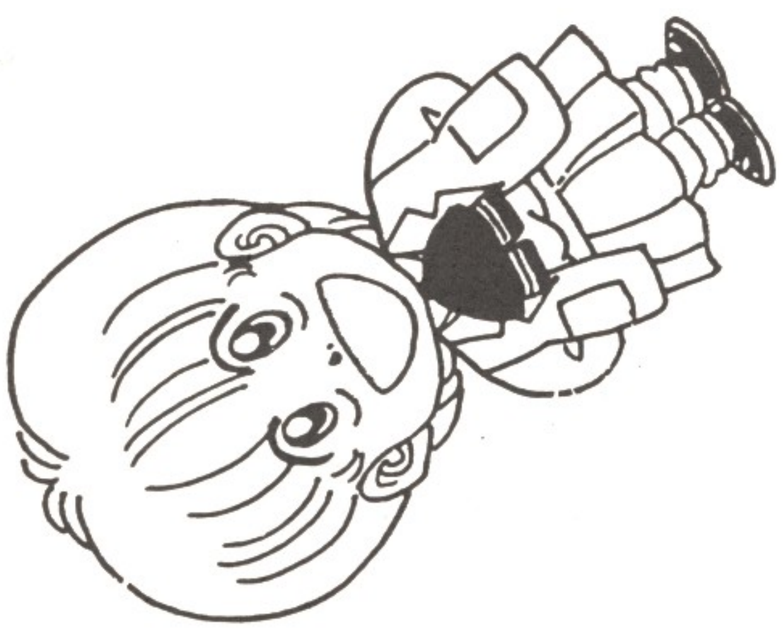
60kg

Année de naissance: 1964

SITUATION familial: 1 petite soeur, fils d'un marchand de jouet (il n'a plus de mére). Leader des KIMENGUMIS.

Son nom signifie en japonais "Saluez ensemble!" (forme militaire), ou la représentation du personnage hors normes. C'est à dire en terme plus simple l'anormal.

Mais il n'est pas un simple fou, sinon ce ne serait pas un héros. Il a son caractére propre, il est en fait une éspéce de génie qui se laisserait passer pour un bouffon. Toujours gai son rôle avec son groupe est de faire rire. Il a un faible pour KAWA YUI (Laura) et il est toujours pret à se faire remarquer! Son dicton qui est aussi celui de sa bande: même les pleurnichards rigolent avec les KIMENGUMIS!



KAWA YUI, LAURA

1m55

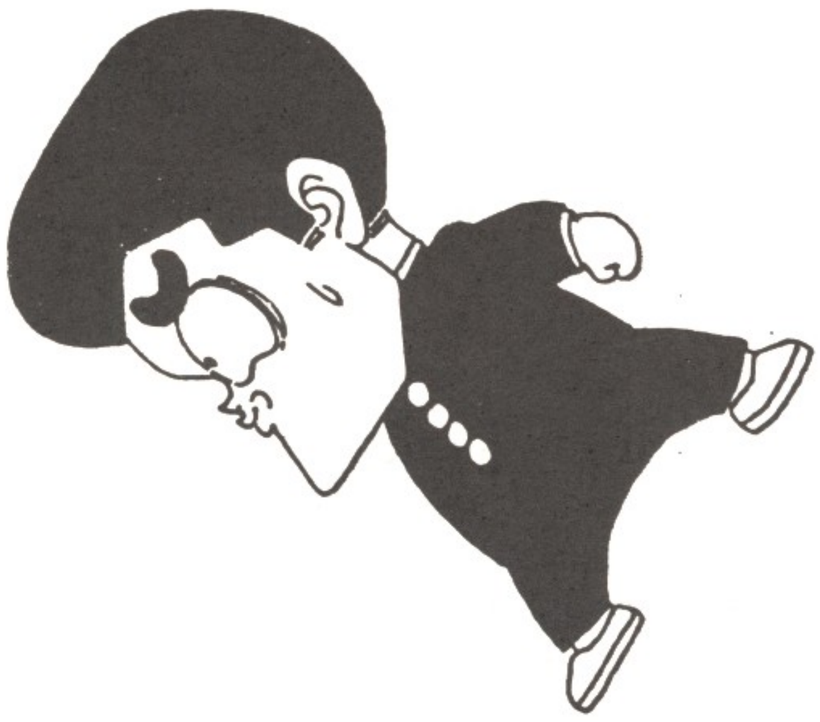
45kg

Année de naissance: 1966

Situation familiale: 1 petit frére, fille d'un peintre méconnu, sa mére est clouée au lit.

Son nom signifie "mignonne". C'est la représentation de la lycéenne japonaise parfaite. Intelligente, calme, sachant s'occuper des tâches ménagéres, etc. mais un peu naïve. Elle a craqué au charme (?!) de REI et depuis c'est l'élément feminin du groupe avec TCHIÉ (Julie) .

Elle est l'héroïne incontestable de cette série.



LEIETSU GO, TED

1m72

60kg

Année de naissance: 1964

Situation familiale: parents divorcés, fils unique, il habite chez son oncle qui vend de l'alcool. Le No2 des KIMENGUMI

Son nom signifie simplement "let's go". C'est lui le second du groupe, toujours présent pour remettre REI dans le droit chemin (!!). Il représente la brute qui s'attaque aux plus faibles, il est aussi un tantinnet alcoolique. Mais malgré son caractére c'est un grand timide et il ne sait pas mentir. Il a un penchant pour Julie mais se le garde pour lui-même. Il est là pour donner encore plus d'impact et de tonus au groupe. Il adore le catch et le saké.

URU TCHIE, JULIE

1m60

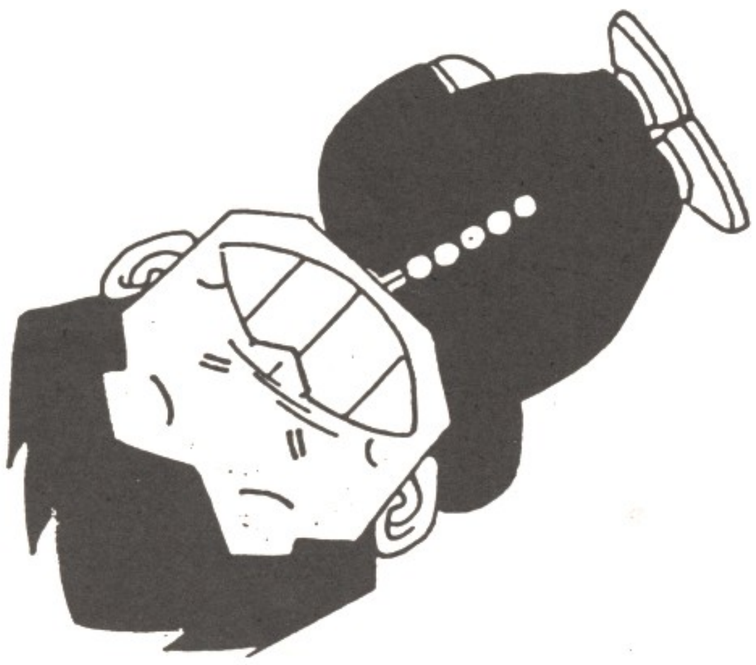
45kg

née en 1966

Son nom signifie "la ferme"

Situation familiale, fille unique d'un fleuriste

L'auteur l'a créee pour retenir YUI (Laura). Avec elle elles forment un duo du type Laurel et Hardi. C'est surtout parcequ'elle a un caractére opposé à YUI, mais c'est un personnage qui a petit à petit évolué se dessinant un caractére de lycéenne parfaite... à sa maniére (aïe! aïe!).



SHUSSE KYIOSHI, Jeannot

1m70

55kg

né en 1964

Situation familiale:une petite soeur, ses parents possédent un bain public.

Comme son nom l'indique (SHUSSE Kiyoshi = Bonne présence) c'est un personnage toujours présent mais que l'on remarque peu. Il représente le vicieux, l'obsédé quoique timide. On pourrait le comparer à KAME SENNIN (Tortue géniale) le pervers pépére de DRAGON BALL. Il est tourmenté par son apparence physique, il faut bien dire qu'il est loin de ressembler à un play-boy. Cependant il reste modeste et se contente de soulever les jupes des filles de mille et une façon (méthodes dont il est le maïtre!) devant ses chers camarades.

DAIMA JIN, Jim

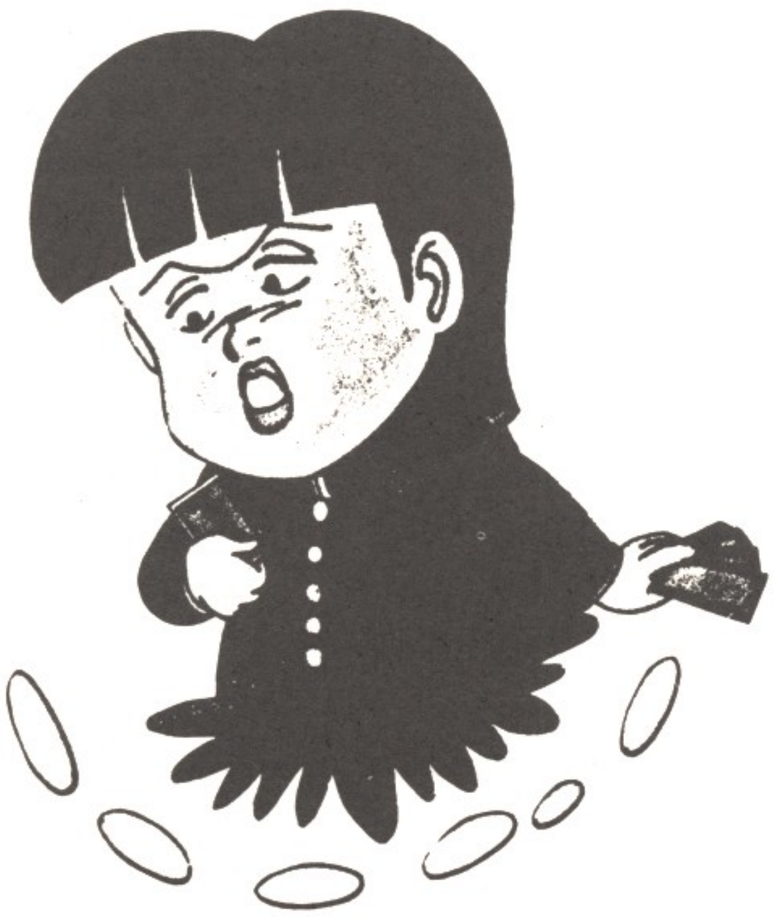
1m75

60kg

né en 1964

Situation familiale: fils unique, parents patissiers...

Son nom signifie "génie du mal" mais en fait c'est le démon de la paresse, et un véritable ventre à pattes. Sa maxime: manger, dormir, manger, etc. Son visage qui parait toujours souriant peut devenir un masque de colére surtout quand il s'agit de nourriture.



MONOSHI DAI, Dan

1m68

55kg

né(e) en 1965

Situation familiale: fils unique, ses parents possédent une librairie où il tient de temps en temps la caisse.

Son nom signifie "planche à linge". Il posséde un caractére trés efféminé, en fait c'est un homosexuel modéré. Il n'a pas un rôle trés important dans cette série si ce n'est tout simplement qu'il est le cinquième et dernier membre du groupe. Il faut savoir que tout groupe de cinq personnages dans une série comporte au moins une fille ou un efféminé comme c'est le cas dans SAINT SEIYA avec le chevalier Andromède.

Sa passion: écrire des poémes, tricoter et pleurer dans des situations romantiques.

Il ne vous reste plus qu'à replacer toute cette ménagerie dans un décor classique de l'animation nippone (école avec terrasse sur toit et large avenue) et vous voila parti pour des heures de rire avec le meilleur dessin animé comique jamais diffusé en France.

Shiro Oki

Manga : Jump Comics, édition Shueisha ; TV, cinéma : Motoei Shinzawa / Shueisha-NAS. Producteur exécutif : Studio Comète.

OUTLANDERS™

Alerte rouge ! Les femmes et les enfants d'abord ! OUTLANDERS, le manga délirium à 100 % débarque sur notre planéte sous nos mirettes éberlués.

Johji Manabe, l'auteur de ce ravage graphique, nous brosse un savant coktail de tout ce que la BD nipponne nous a habitué de bon. Action, humour, héroines aux formes développées, décors et spatiaux-croiseurs loufdingues sont au programme ! BANZAI !

C'est en Décembre 1988 aux USA que la maison d'édition DARK HORSE COMICS sortie le premier numéro en anglais d'OUTLANDERS. Le succés qu'il remporta leur permis de publier toute la saga délirante créée par Johji Manabe.

J.M. peut étre fier de son travail ! Né en décembre 1964, ce jeune auteur de 28 ans commença à crayonner dés l'école primaire. Cela le conduit à entrer plus tard dans une école de design. Il publia plusieurs petites nouvelles dans différents magazines, nouvelles servant surtout d'exercices de style. C'est avec OUTLANDERS qu'il entra vraiment dans son futur métier de dessinateur de mangas.

Les références de J.M. sont nombreuses. Il s'inspire surtout de l'humour de Rumiko Takahashi (un article lui est consacré en page 10) pour mieux forger le caractére de ses personnages. Le design des méchas (abréviation de "méchanics" que l'on reprendra souvent...NDLR) ressemblera tout d'abord à MACROSS pour se tourner finalement vers la bio-mechanic, façon alien mais en plus délire !

Prétendre que OULANDERS est avant tout une BD comique, pas vraiment. J.M. commença son manga dans un style plutot horrifique frisant le morbide. Les tétes volent et le sang gicle à flot non retenu dés les premiéres planches sous les coups d'une princesse extraterrestre nommée Kham. C'est ainsi que débute l'histoire dans la ville de Tokyo comme par hasard toujours en proie aux pires dévastations qui soient. La terre est soudainnement envahie par l'empire de SANTOVASKU qui désire purement et simplement reprendre son bien: la Terre! Les humains ne seraient que des parasite qui auraient repeuplé la mére patrie des "envahisseurs". C'est la princesse Kham, seule héritiére du trone, qui lança l'attaque malgré les ordres de son pére. Et alors qu'elle s'amuse à massacrer de l'humain dans Tokyo, elle rencontre un jeune reporter du nom de Tetsuya qui se révéle étre le seul, par chance, à lui résister (il arrive méme à lui faire lacher son épée). Kham n'ayant pas dit son dernier mot capture l'impudent terrien . Au fur et à mesure des numéros ils apprendront à se connaitre (aprés maintes disputes...) et Kham finira méme par se retouner contre son pére, l'empereur Quevas, pour épouser Tetsuya (une extraterrestre et un terrien ça ne vous rappelle rien!?)

Histoire mouvementée et remplie d'action, OUTLANDERS est aussi une galerie de personnages haut en couleurs. Allant de Lady Battia, superbe femme chatte amie d'enfance de Kham, au général en chef des armées terrestre TOGO qui ne désire pas moins que prendre le pouvoir, il existe une quantité incroyable de caractéres et de situations dans lesquels évoluent ces personnages parfois loufoques (les nubas) parfois effrayant (l'empereur Quevas).

Dans ce manga les scénes de destructions ne manquent pas. Porte-avions coupés en rondelles, villes rasées, vaisseaux spatiaux vaporisés, OUTLANDERS ne connait aucunes limites au niveau cataclysmique que ce soit par des machines (celles des terriens ou les créatures biomécaniques qu'utilisent les envahisseurs) ou des forces psychiques venus du fond des temps, forces déchainés par les spectres du clan yoma qui controle la déstinée de la planéte depuis des millions d'années, et qui trouvera en la personne d'Aki (la redactrice en chef de Tetsuya) la parfaite réincarnation de leur sorcellerie pour faire à nouveau face à Quevas.

Destruction en pagaille et humour à la KIMENGUMI, un mélange détonnant qui trouve cependant son

Kahm

Tetsuya

Togo

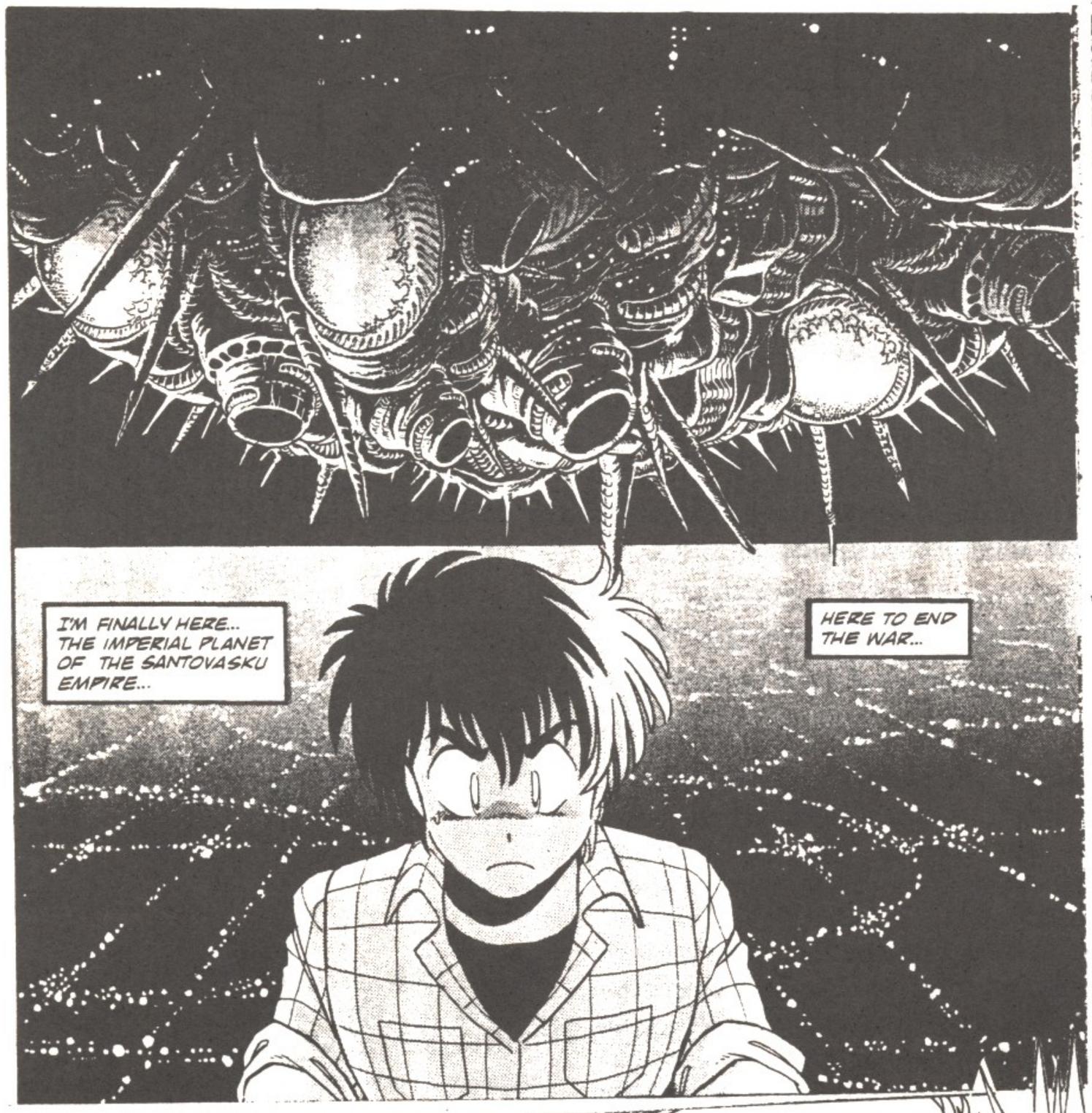
Aki/Jllehr

Geobaldi

Neo

Battia

Raisa



faire à présent: jetez vous chez votre libraire manga habituel et demandez lui OUTLANDERS !

Notez qu'un version DA a été réalisée mais qu'elle est loin de rassembler les qualités essentielles du monde de JM. See you later futur Manabiens!

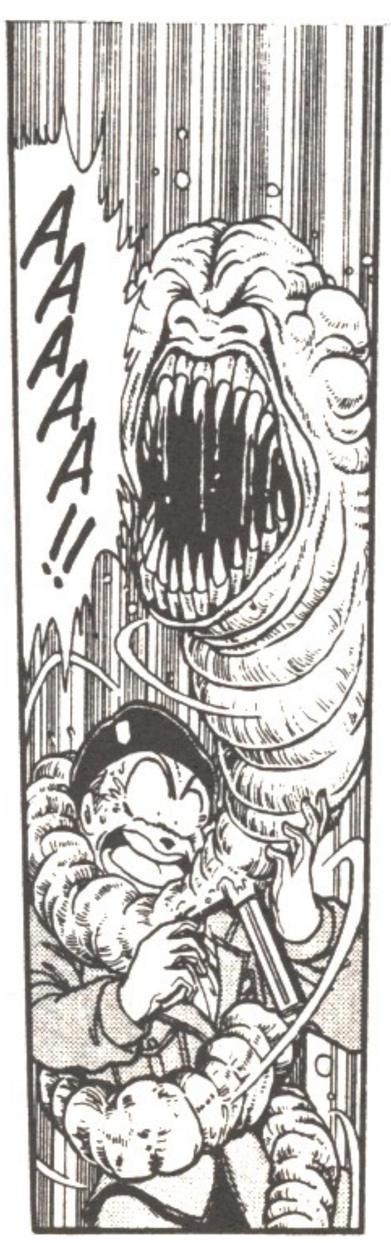
KARAKASYAN Philippe

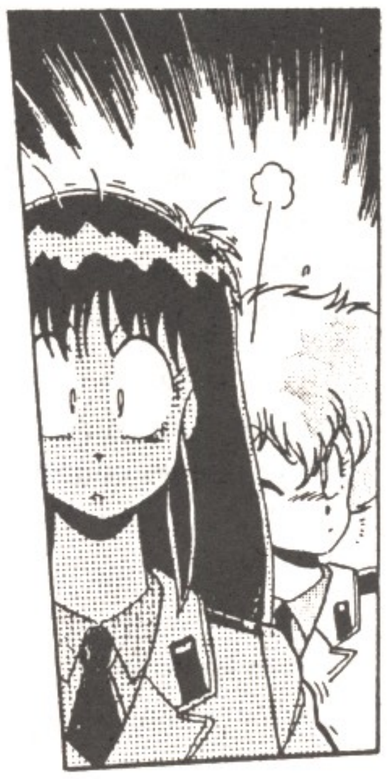
OUTLANDERS-manga COMICOMI MAGAZINE by HAKUSENSHA K.K. édité par Yoshiyuki TAKAGI. OAV

équilibre, on passe sans problème d'un gag à une situation plus sérieuse. LEs personnages se tordent de rire ou font la grimace sous le moindre prétexte, méme JM n'hésite pas à se glisser dans sa propre BD sous forme de caricature grotesque ("visage" de gauche prés du titre). Un humour typiquement nippon et dont on appreciera le coté grotesque sans pour autant en perdre le fil de l'histoire.

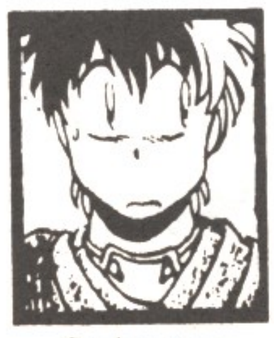
Finalement le gros défaut d'OUTLANDERS reste sans doute son édition en comics (malgré une traduction de bonne qualité). Le rythme du manga est totalement faussé par le découpage en petit volume d'une trentaine de pages seulement dans la version US. Certains de No américains ne voient se terminer une bataille que deux ou trois numéros plus tard, un suspens insoutenable surtout quand on connait les planches complétes que prennent certaines scénes....JM adore utiliser les scénes pleine-page et le format comic n'arrange guére les choses, casse l'esthétisme et révéle parfois leurs défauts.

Il reste qu'OUTLANDERS est un BD bigrement sympas ! Bourré de méchanics à la ALIEN, de personnages aux grands yeux "Made in Japan", et d'une mise en page dynamique qui ne laisse que peu de répit aux protagonistes (et aux lecteurs). Alors une seule chose à





Kahm


Tetsuya

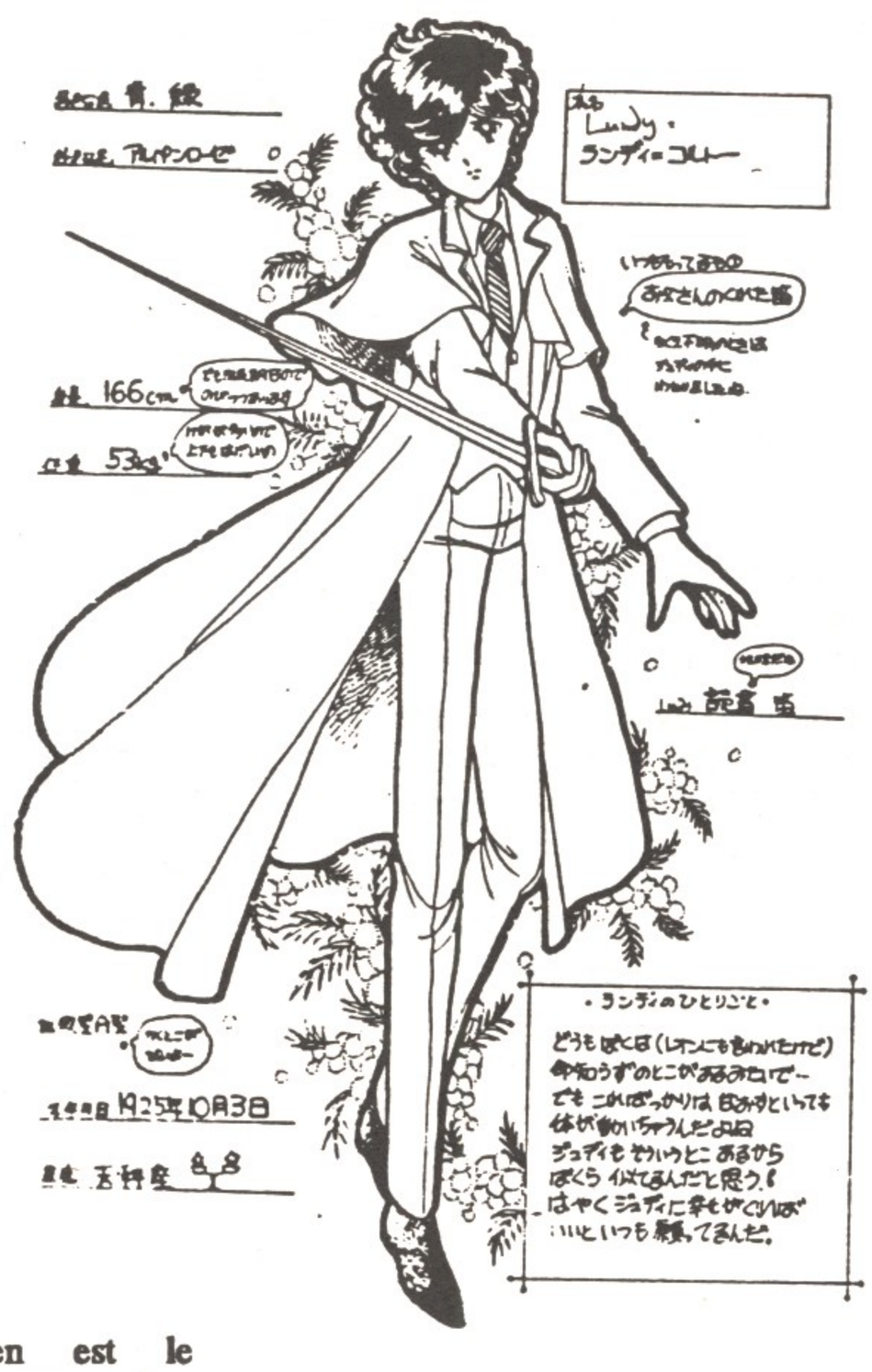
Quevas

Geobaldi

ALPEN ROSE

Julie et Stéphane

Il existe au japon une catégorie de manga appelée "SHOJO MANGAS", celle-ci étant consacrée aux thémes pour jeune filles. Les Shojo mangas ont leur liste d'auteur à succés, leur gamme de titres évocateur d'aventures et d'histoire d'amour; Alpen Rose, Créé en Avril 1983 par ATASHI MITSIYO et édité chez FLOWER COMICS, plus connu en France sous le titre de la version DA "JULIE et STEPHANE, en fait partie.



ALPEN ROSE raconte l'histoire de Judy et de Lundy pendant la seconde guerre mondiale en Europe. Un jour en suisse quand ils étaient trés jeunes, Lundy trouva Judy qui avait perdue toute sa mémoire. Lundy l'emmena dans la maison de sa tante ou il vit.

Un aristocrate Français, George DE GOULEMENT, trés cruel et trés riche, rencontre accidentellement Judy et depuis ce temps la poursuit pour la capturer. Alors qu'ils s'enfuient pour echapper au baron, Judy et Lundy retrouvent la trace des parents de Judy. Entendant la chanson "ALPEN ROSE"dans la rue, Judy se rapelle que c'est son pére qui a écrit les paroles de cette mélodie. Ils arrivent à rencontrer Leon ASSHIUNBAPPA qui en est le compositeur et qui est un enfant prodige. Leon, malade, avaittrouvé refuge en Suisse avec Judy. On leur dit que son pére s'y trouve également, enfin elle peut revoir FURIDOHIRI (c'est son nom) et retrouver sa mémoire. Hélas a été blessé pendant les affrontements en Pologne et il meurt quelques jours aprés en voyant sa fille. Elle connait désormais le nom de sa mére et son adresse. Son nom est héléne, une Lady suisse dont le baron de GOULEMENT est amoureux depuis des années. Elle apprit également qu'elle était devenue aveugle. La baronne de GOULEMENT n'est pas trés heureuse des agissements de son mari. Elle finit par lui tirer dessus et met le feu à sa maison. Tout le monde croit que le baron est mort.

Judy et Lundy arrivent dans la maison de sa mére. Aprés beaucoup d'aventures Judy retrouve sa famille. Des jours heureux passent. Mais un jour Lundy apprend par une vieille lettre qu'il a un frére, Jean-jacques. Il quitte alors la maison pour partir à sa recherche. Judy ne se résoud pas à le laisser partir seul, elle finit donc par l'accompagner en France. A cette époque l'armée Allemande pénétrait les frontiéres françaises. A Paris la population est effrayée par un assasin dont le nom est "TARANTULA". Il s'agit en fait du frére de Lundy qui a été entrainé par George de GOULEMENT! Celui-ci avait été sauvé in-extrémis par Jean-jacques de la maison en flammes, et il n'avait pas été tué par sa femme. Judy rencontre une fois de plus le baron mais c'est un homme différent qui se présente à elle. Il accepte gentiment de laisser Jean-jacques partir avec eux en Suisse. Il s'agit en fait d'une ruse pour permettre à son assasin de tuer le Général Henry GIZAN qui est l'homme le plus important de Suisse.

Jean-jacques n'est pas loin de réussir mais Lundy l'en empéche et est sérieusement blessé. C'est alors que son frére réalise ses erreurs, il essaye alors de sauver Judy et les autres.

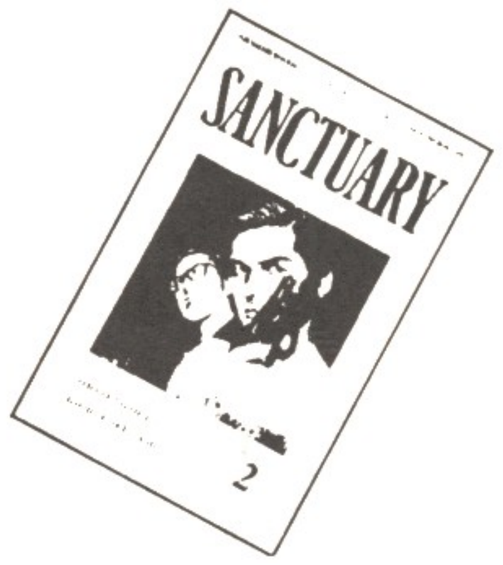
GOULEMENT attrape Judy la confondant dans un élan de folie avec héléne, Jean-jacques les poursuit pour la sauver. Le bateau qui transportait Judy sur la riviére s'écrase contre les rochers, Judy est saine et sauve mais il n'y a plus aucune traces de Jean-jacques et du baron.

Plusieurs années aprés, lorsque la seconde guerre mondiale se termina, Judy et Lundy se mariérent. Le jour du mariage quelqu'un apporta un bouquet de "roses des alpes". La personne en question pourrait bien étre Jean- jacques. Tout se termine dans la joie et l'alégresse.

Keiko KATSUMURA

ALPEN ROSE : ATASHI MITSIYO / SHOGAKUKAN-FLOWER COMICS–

MANGAS US



Les derniéres publications en la matiére sont plutot pauvres mais elles annoncent en fait une rentrée prochaine de nouvelle denrée visuelles pour nos mirettes délicates.

EPIC:MARVEL COMICS : La suite d'AKIRA en couleur et plus belle que jamais. Sachez que les numéros actuels font parti du mythique volume 6 qui n'est pas encore sorti au Japon, alors tous à vos kiosques. Chez Glénat méme chose mais en Français. Le succés est tel que le nombre d'exemplaires pour chaque numéros dépasse les 15 000, un record par rapport aux autres éditions cartonnées de la BD franco-belge. Mais GLENAT ne s'arréte pas là, leurs éditions de luxe (nous en sommes au 6éme volume) battent aussi les record de ventes. Bref AKIRA reste encore et toujours la référence, l'oeuvre d'OTTOMO prouve une fois de plus son impact sur le public occidental le plus difficile du monde : les Français !

Chez DARK HORSE COMICS : le successeur d'OUTLANDERS, VENUS WARS, aprés étre sorti assez rapidement (nous en sommes déja au No 11) voit son rithme de parution ralentir au grand désespoir de ses nombreux nouveaux adeptes (Bouh, Bouh!!). Si ce manga n'attire guére par son graphisme, l'action et l'histoire restent captivant jusqu'au bout. Vivement la suite!

Chez INNOVATION rien ne va plus : un petit mot en fin du 5éme numéro nous annonce que 3X3 EYES ne rencontrant pas le succés de vente éscompté se verra limité à cela (la vente du noir et blanc étant moins rentable que la couleur), à quand la suite? Qu'importe vous pouvez topujours vous mettre enfin au japonais et acheter les superbes volumes en VO!

Aucune nouvelle d'ECLIPSE COMICS et des oeuvres de Masamune SHIROW, celui- ci ayant laissé de coté APPLESEED pour GHOST IN THE SHELL. Le quatriéme volume de 200 pages en anglais ne devrait pourtant pas tarder à sortir...

Enfin nous arrivons à nos éditeurs de mangas US professionnels : VIZ COMICS ne nous reservait que quelques titres j'usqu'à présent et toujours dans leur déplorable version couleur (débuté avec CRYING FREEMAN). CRYING FREEMAN continue atteignant fiérement sa 4éme partie et il sera suivi de prés avec une autre oeuvre de Ryochi IKEGAMI : SANCTUARY mais cette fois-ci en noir et blanc (ouf!). SILENT MOBIUS finira sa carriére au 5éme numéro de sa deuxiéme partie. Que dire si ce n'est que le travail de tramage de Kia ASAMIYA est complétement gaché par la mise en couleur. Adieu GOKU; MIDNIGHT EYE, cette mini série de Buichi TERASAWA prend fin avec son 6éme numéro. Enfin, la nouveauté du mois, STRIKER : the armored warrior , une histoire d'espars (pouvoirs télékinésiques) sur fond d'archéologie (on retrouve l'arche de noé, ben dis-donc...) . Mais la VIZ nous réserve quelques surprises pour les mois d'Avril et Mai : NAUSICAA la troisiéme partie tant attendue, RANMA 1/2 trés demandé semble-t-il aux U.S. et tout ça en noir et blanc, que demander de mieux ? plus de titres !? À voir...

ANIMARTE SE LANCE DANS LE MANGA...

L'opération est simple. Traduire les mangas dont vous réviez depuis si longtemps. Cette mission est enfin réalisée avec l'équipe de MOVE-DESIGN qui nous permettra de prouver que la barriére des langues n'est pas si difficile à pousser ! Le premier numéro sera limité à nos seuls adhérents (si vous l'étes déja c'est parfait) si l'impact se révéle suffisamment grand nous le publierons à l'instar d'ANIME IAND pour le grand public.

Pour découvrir le premier numéro de MOVE- DESIGN (52 pages en noi et blanc format A5), il vous suffit de souscrire en nous renvoyant cet encadré ou le recopier sur papier libre, et d'y joindre un chéque bancaire ou postal de 20 FF + 5 FF de frais de port à l'ordre d'ANIMARTE au 15 rue de Phalsbourg 75017 PARIS.

NOM----------PRENOM----------

ADRESSE----------

CP----------ville----------pays----------

L'AMOUR C'EST AUSSI LES ACCESSOIRES -DEESSE

(C) MASAMUNE SHIROW

POUR TOUS LES ANIME-FANS

RDV tout les jours sauf le dimanche, de 11h00 à 19h30, au 8, Rue COCHIN 75005 PARIS - Tel: 46.34.18.31

AVEC DES ARIVAGES EN PROVENANCE DU JAPON DE : MANGAS, KIT VINYL, JOUETS, MAQUETTES - MAIS AUSSI LES MANGAS US : CRYING FREEMAN, APPLESEED, NAUSICAA, LONEWOLF AND CUB, WHAT'S MICHAEL, AKIRA, 2001 NIGHTS, COBRA, OUTLANDERS, HOROBI, GUNHED, VENUS WAR, SILENT MOBIUS, 3X3 EYES, ROBOTECH ET TOUTES LES NOUVEAUTES. LES MAGAZINES JAPONAIS : HOBBY JAPAN, ANIMAGE, ANIMEDIA, NEW TYPE, NEW VIDEO MAGAZINE, B CLUB. LES MAGAZINES US SUR LA JAPANIMATION : ANIMAG, ANIMENOMINOUS, PROTOCULTURE ADDICT. LES FANZINES FRANCAIS : MANGAZONE, ANIMELAND, STAR TOYS.LE TOUT CHEZ VOUS GRACE A NOTRE SERVICE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

PLUS C'EST *INTELLIGENT*, PLUS C'EST *AMUSANT*?

Les rayons des grands magasins et des boutiques spécialisées sont envahis par ce phénomène. Sa publicité prend d'assaut nos programmes télévisés. Et bientôt, la console de jeux NINTENDO (d'où le titre) vient s'installer dans notre salon, fascinant petits et grands. Mais que connait-on de cette firme Nippone, qui a révolutionné le jeu vidéo et qui fait l'un des plus gros chiffres d'affaires du Japon ? A vrai dire, pas grand'chose.

Tout commence par une petite histoire et la volonté d'un P.D.G. japonais de faire de son entreprise une des plus performantes. NINTENDO a ainsi été créée en 1889 par l'arrière grand-père d'Hiroshi Yamanchi, actuel président du groupe, à Kyoto. Cette P.M.E. était spécialisée pendant près d'un siècle dans la fabrication de jeu de cartes traditionnels "Hanafuda". Mais les difficultés s'accumulant durant les années 1960-1970, Nintendo frôle à plusieurs reprises la faillite. Hiroshi Yamanchi cherche à sauver son entreprise en innovant dans la conception de ses produits initiaux.

Mais bientôt, avec l'avenement des jeux vidéo, la société se lance dans la production de jeux d'arcade. Dans le même temps (au début de 1980), ATARI (à l'époque de Warner) opte pour le jeu vidéo à domicile commercialisé aux Etats-Unis et en Europe. Mais trois ans plus tard, le marché s'effondre, et est laissé pour mort (de même qu'ATARI, avant son rachat par Tramiel). Tout le monde le croit, pourtant NINTENDO, tirant parti des erreurs de ses prédécesseurs, lance au Japon dès 1983 le célèbre **FAMICOM** (FAMIly COMputer) : console de jeux 8 bits dont le succès fulgurant n'est toujours pas démenti. En 1985, à l'occasion des fêtes de fin d'année, la *NintendoMania* s'empare de New York, ville-test pour les U.S.A., et un an plus tard, le phénomène s'étend à l'ensemble du territoire. NINTENDO détiendra rapidement 90% du marché américain du jeu vidéo. Mais l'aventure ne s'arrête pas là car fin 1989, c'est au tour de l'Europe. Cependant, ici, la tâche se révèle plus ardue, car un autre groupe japonais est déjà bien implanté : il s'agit de Maître SEGA.

Le succès de NINTENDO se traduit tout d'abord par la grande qualité de ses produits comparée à celle des produits de ses concurrents, bien sûr !), soumis à de sévères contrôles, et par l'utilisation de différentes techniques de marketing, engendrant la frustration et l'attente du consommateur.

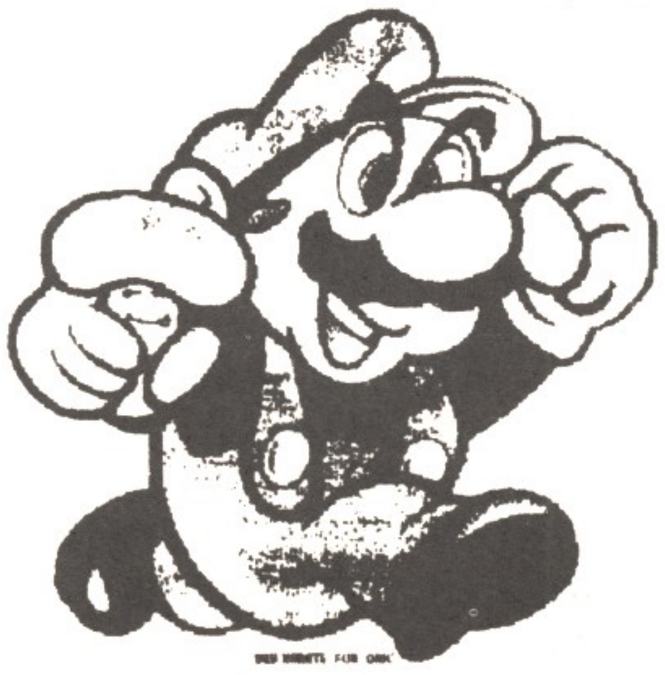
Tout le système de production est contrôlé depuis le siège social de Kyoto. La société dispose à travers le monde d'un certain nombre de licenciés créant des logiciels exclusivement pour elle suivant des quotas qu'ils ne doivent jamais dépasser. Ainsi, quand le licencié veut créer un jeu, en propose-t'il le scénario au siège, et si il en ressort un avis favorable, il devra en réaliser un prototype entièrement à ses frais. Puis la décision finale appartiendra de nouveau au Japon. Il a alors tout à gagner ou tout à perdre. Si le projet est accepté, sa fabrication se fera au Japon, avant sa commercialisation au Etats-Unis ou en Europe; on fixera alors le nombre de cartouches à mettre sur le marché, et bien sûr leur prix (car l'argent est le nerf de la guerre).

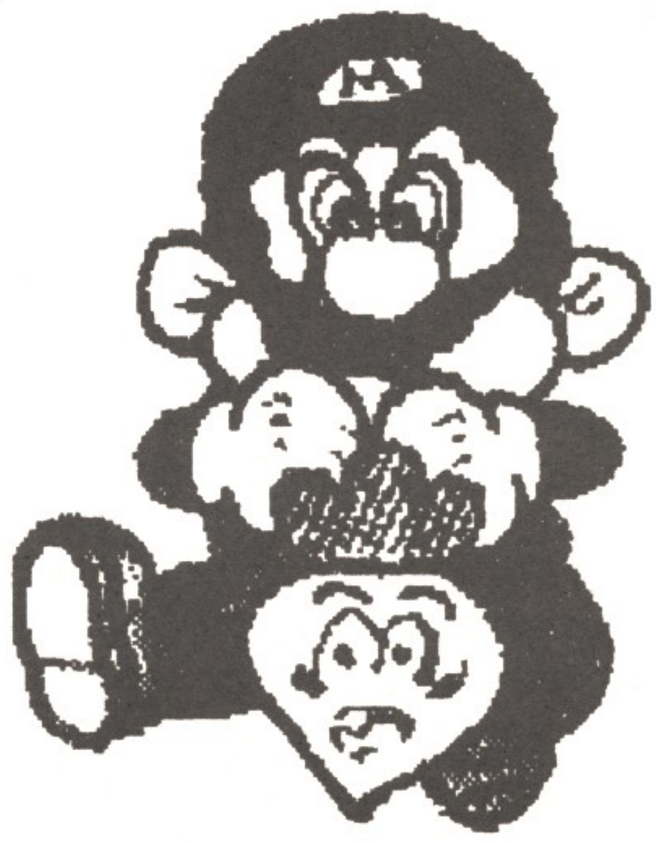
Il y a cependant une contrepartie au fait de travailler pour NINTENDO, car en effet le licencié a de nombreuses obligations (les petits caractères du contrat). Afin de préserver la qualité et l'originalité des programmes, il ne doit pas commercialiser de jeux non autorisés ou faire des versions pour d'autres systèmes, ainsi qu'exporter des idées à l'étranger. Mais ces interdictions s'assouplissent peu à peu sous les pressions extérieures, car ces méthodes - certes intelligentes et efficaces - ont provoqué de violentes réactions, en particulier aux Etats-Unis, puisque considérées comme portant atteinte à la liberté du commerce. Plusieurs affaires sont actuellement en cours devant les juridictions américaines, mais, jusqu'à présent, aucun décision définitive n'a été adoptée.

En ce qui concerne la commercialisation, le but avoué de NINTENDO est de faire entrer ses produits dans un maximum de foyers. C'est pourquoi, la console 8 bits (seule disponible pour cette marque en Europe actuellement) est vendue à bas prix, de sorte qu'elle est à la portée de toutes les bourses. La console, oui, mais le reste... Ainsi, les bénéfices, qui s'élèvent à plus de 350 millions de dollars, se font-ils essentiellement sur les cartouches de jeux.

C'est sur ces fameuses cartouches que la société base sa politique commerciale. On se plaint parfois (et même souvent) de ne pas trouver le programme recherché : NINTENDO a souvent prétexté une pénurie de composants dans de tels cas, mais il s'agit en fait d'une limitation volontaire du nombre de logiciels susceptibles d'être mis sur le marché, ne satisfaisant ainsi qu'une partie de la demande. Il faut alors gérer judicieusement la frustration du consommateur, afin qu'il se fidélise à la marque.

Un autre secret est contenu dans la console même. C'est un élément, qui fait fonction de puce de verrouillage. Celle-ci interdit toute compatibilité, avec les systèmes d'autres marques, bien-sûr, et peut-être même entre les systèmes NINTENDO des Etats-Unis et d'Europe... Subséquemment, cela apporte un obstacle certain au piratage, dont la firme a fait l'amère expérience au Japon.





En outre, NINTENDO cherche à rester proche de sa clientèle-cible, qui est le garçon entre huit et quinze ans, mais aussi à conquérir toutes les classes d'âge. Dans chaque pays, sont ainsi créés des clubs éditant des magazines tels que ***CLUB NINTENDO*** *en France ou* ***NINTENDO POWER*** *aux Etats-Unis et organisant des J.O. vidéo.*

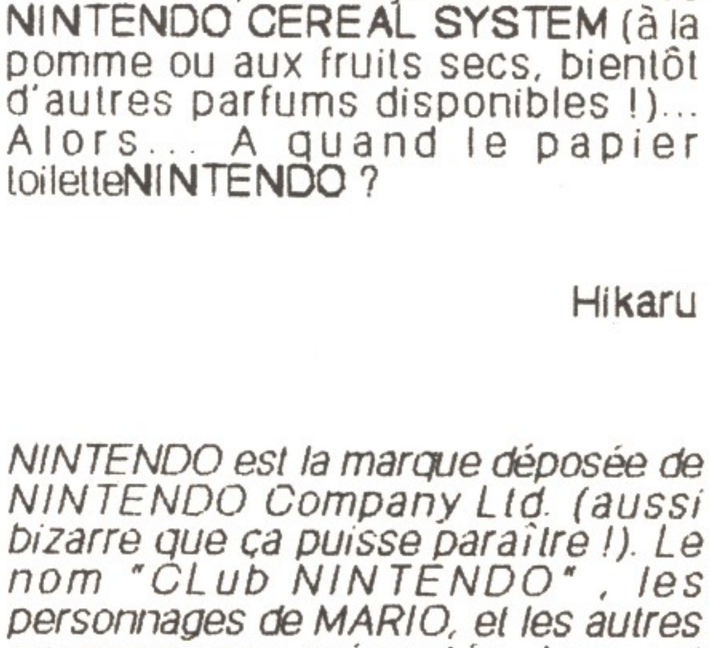
Mais l'un de ses grands atouts est sans doute d'avoir mis à la disposition du consommateur un service de conseillers de jeux, composé essentiellement d'adolescents qui donnent nombre de conseils sur la meilleur façon de jouer à tel jeu ou d'éviter tel piège. Ce système permet de récolter un certain nombre de renseignements sur les jeux les plus prisés, ainsi que sur les attentes des Nintendo-junkies.

Aussi, après le ***FAMICOM*** *est sortie la console de poche* ***GAMEBOY*** *qui permet de jouer à son jeu préféré en toutes circonstances. Un seul regret, les cartouches alimentant les deux sortes d'appareil ne sont pas compatibles. Autre nouveauté qui ne devrait pas tarder à faire son apparition en Europe : la console 16 bits, avec laquelle NINTENDO essayera de rattraper son retard sur Maître SEGA et NEC. Cela* signifie : un meilleur son, une meilleure qualité de l'image, des graphismes et de l'animation (la plupart des jeux étant créés à l'aide de scènes filmées et "recopiées"). Mais ceci implique également la noncompatibilité.

Après la jeunesse, NINTENDO s'attaque aux parents, en leur faisant miroiter la possibilité de transformer ces consoles de base en terminaux de communication, moyennant un modem (appareil permettant la connexion au réseau téléphonique) et un clavier (appareil permettant la connexion aux doigts de l'opérateur). C'est ainsi qu'un service d'informations financières est déjà en service au Japon, et qu'aux Etats-Unis il est question de les connecter à un réseau de transmission de données (mais patience, France TELECOM et le minitel arrivent à la rescousse !).

Enfin, pour les parents qui estiment que les jeux vidéo liquefient la cervelle de leur progéniture, il est à noter l'existence de programmes "éducatifs", mettant en scène les personnages de la série télévisée "**Sésame Street**", et apprenant aux chères têtes blondes à compter et à épeler les mots (en Anglais,bien sûr!).

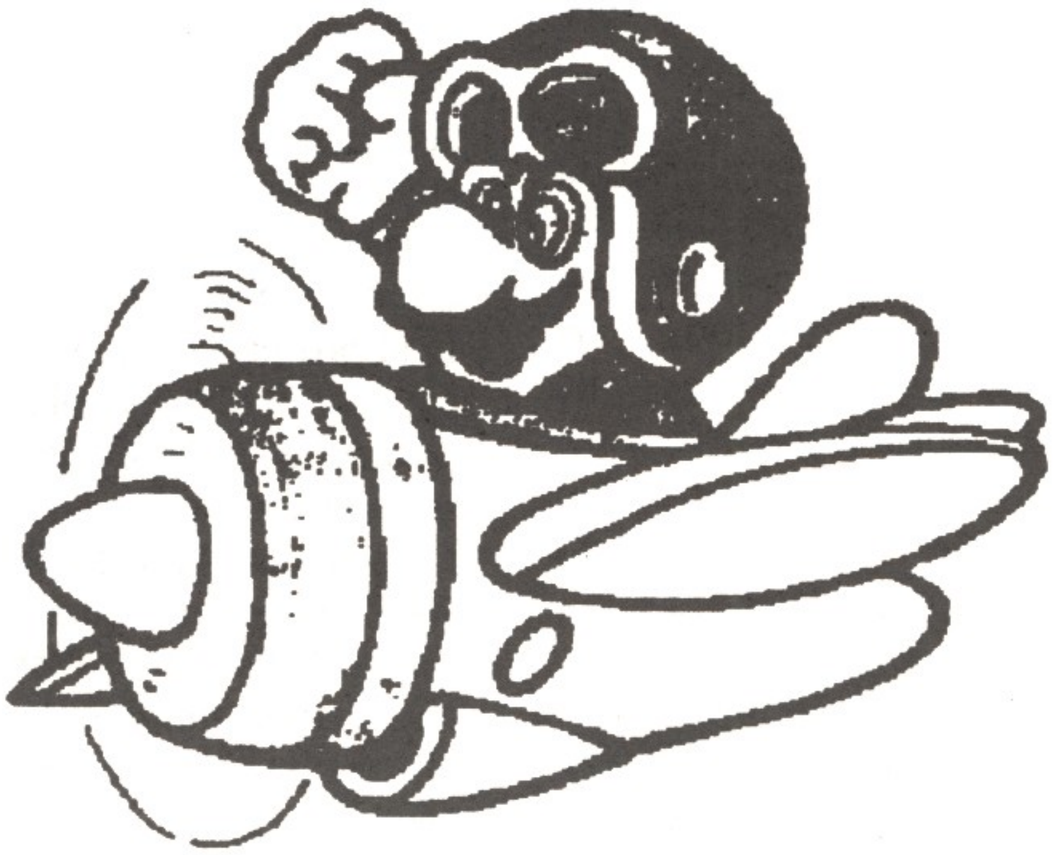
La société NINTENDO a profité comme bien d'autres de lagfrt(r prospérité engendrée par une mode, celle, non pas des pin's, mais des jeux vidéo, et exploite une approche commerciale originale. Mais son impact ne s'arrête pas à ces seuls jeux. Ses personnages les plus populaires, les *Mario Brothers* et le *capitaine NINTENDO*, sont devenus



des personnages de dessin animé et se retrouvent partout, des T-shirts jusqu'aux cannettes de PEPSI... Finalement, NINTENDO arrive jusque sur la table du petit déjeuner avec les **NINTENDO CEREAL SYSTEM** (à la pomme ou aux fruits secs, bientôt d'autres parfums disponibles !)... Alors... A quand le papier toilette**NINTENDO** ?

Hikaru

NINTENDO est la marque déposée de NINTENDO Company Ltd. (aussi bizarre que ça puisse paraître !). Le nom "CLub NINTENDO", les personnages de MARIO, et les autres personnages présentés dans cet article sont la propriété exclusive de NINTENDO Co. Ltd.



Nintendo®

RANMA 1/2: jeu ou vidéo?

Il y a les jeux avec lesquels on joue et il y a ceux que l'on regarde. Heureux possesseurs de CD-ROM, asseyez vous et ouvrez grand vos yeux: Ranma 1/2 commence...

Eh bien oui! Dans l'absolu, Ranma est un jeu de tchac-tchac-poum- poum(de combat quoi!). Vous incarnez bien évidemment Ranma et vous devez traverser differents niveaux se déroulant selon un scrolling (défilement de l'écran) horyzontal ou affronter en combat singulier les heros de la série (pour le scenario, voir article dans le présent numero). Sachez tout de meme que le jeu comporte quelques options...particulières. Par exemple l'eau froide transformera Ranma (le garcon aux cheveux noirs) en Ranma (la fille à la poitrine euh...) moins puissante mais plus rapide et plus agile. Cette mutation se produit egalement lorsque vous faites appel à votre joker: Genma (sous forme de panda) traversant l'ecran et détruisant les ennemis.En effet ce dernier étant le père de Ranma et se chamaillant souvent avec lui (ou elle), leurs altercations se terminent souvent dans de l'eau.Voila pour le jeu. Ne vous emballez pas à ce niveau: excepté l'habillage, c'est plutot banal... et en plus très facile (sans compter le continue-mode (option permettant de reprendre à l'endroit oú on est mort) infini ainsi que les mots de passe). Dernier petit détail, une option permet à deux joueurs de s'affronter (l'un incarne Ranma (il ou elle) l'autre un personnage de la série au choix).

Bon, bon, bon! Maintenant parlons un peu des séquences d'animation encadrant chaque scéne de combat. Un seul mot: AARRGHLLL!!! (je me retiens). C'est du grand art: pour un peu, on se croirai devant une video. D'abord parceque graphiquement c'est irréprochable, ensuite parceque ces séquences animées suivent tout-à-fait les épisodes de la série: l'arrivée de Ranma et de son père au Japon, Genma relatant leur "mésaventure" dans les mares magiques, Akane se faisant trancher la chevelure etc... Magnifique. Et si en plus, vous sonorisez le tout avec des musiques d'ambiances très proches de celles de la série et si vous rajoutez les meme virgules de pub, il y a de quoi tomber en adoration devant ce soft. Mais parceque c'est vous, je vous avouerai que ce qui m'a fait me jeter du dixième étage, avaler une bonbone de gaz et manger de la purée de céleri, c'est le générique de fin qui reprend E-X-A-C-T-E-M-E-N-T (images et chanson) celui du D.A. Quoi!? Vous n'avez pas encore bondi de votre siége pour sauter sur le premier revendeur? Vous n'avez vraiment rien compris.

Jean-Benoit Sylvestre

Nicolas Rimbert

RANMA 1/2: MESAYA NCS

CONSOLE : CD-ROM NEC PC-ENGINE

PRIX : env 400 Frcs.

QUAND ELLES QUITTENT LE MONDE DE L'IMAGE...

Elles vous ont fait craquer messieurs ces jolies jeunes filles, elles vous rendent jalouses mesdemoiselles...Hé bien figurez-vous qu'elles existent également en 3D nos jolies héroines de tout poils et de tout bords. Rarement en jouets et plus souvent en maquettes vous retrouverez en cherchant bien dans certain magazines spécialisés en maquettisme (HOBBY-JAPAN, B-CLUB, MODEL PLASTIC) de superbes Anice FARM, Lamu, Madoka, Kei et Yuri, Lynn Minmei, Pai (3X3 eyes), Priss et Katsumi LIQUEUR!!!

La plupart d'entre nous ont déja vu de superbes photos de modéles réduits représentant nos héroines dans toutes les positions et dans toutes les tailles . En résine la plupart du temps, de plus en plus souvent en soft vinyl , ces modéles sont de véritables objets de tortures pour les non-habitués aux méthodes du maquettisme. En effet, qu'elle n'est pas la surprise de certain de savoir que toutes ces jolies figurines ne sont pas livrées telle que représentées dans "hobby-japan", celles-ci étant en fait en morceaux, couvertes de residus et d'imperfections a corriger et à travailler.

Il existe donc plusieurs types de matiére dans lesquelles sont réalisés ces figurines. Vous pouvez en trouver sous la forme la plus connue, en grappe plastique comme par exemple c'est le cas pour les LADY GUNDAM et VALKYRIE. Les formes ne sont pas toujours de toute beauté mais elles ont l'avantage de se travailler comme une maquette classique. Il en existe également en plomb mais elles sont de taille trés réduite et trés couteuses quoi que le résultat moulé est souvent splendide.

Les plus répandues sont en résines de différente qualité. La plupart du temps vous les trouverez en résine blanche dont le poli et la matiére rend le travail agréable, les imperfections y sont moins présentes que dans les autres qualités de résine; c'est également la plus couteuse. Le plus gros du travail pour ces modéles réside dans le montage et le ponçage de la figurine. On élimine au kutter les éventuelles bavures, on creuse les détails avant de faire les essais nécéssaire au montage des morceaux entre eux. Les deux surfaces à coller doivent étre parfaitement lisses et propre. La colle utilisée est de type cyanoacrylate (à vos souhait !), de la super-glue si vous voulez... Une fois les endroits à coller repérés les membres (les jambes tout particuliérement) sont souvent renforcés par une tige en métal qui joindra les deux parties. Une fois assemblée il ne reste plus qu'à ponser et à étre le plus patient possible. Les bulles et autres imperfections se verront éliminées par du mastic (Putty) et il ne restera plus qu'à peindre votre modéle, à l'aérographe si possible car le rendue pour les "à plats" est bien meilleur. La peinture utilisée est le plus souvent de l'acrylique (je vous conseille la marque TAMIYA, excellente) mais d'autres préférent utiliser de la peinture à l'huile.

La derniére matiére que peut adopter votre figurine est le "soft vinyl". Moins couteuse et meilleur marché, il s'agit de matiére plastique soufflée, l'intérieur du modéle est donc creux. Plus facile à monter (toujours avec la méme colle) et souvent agrémentées de parties moulées en couleur (les cheveux, les membres), la seule difficultées réside dans l'élimination des petites bulles qui nuisent au fini de votre figurine. Ce sera bien le seul ennuie que vous rencontrerez ! Tout ce qui reste à faire ensuite est de peindre, toujours à l'acrylique et à l'aéro, et de la présenter au mieux sur un socle, au pire sur le coin de votre bureau au risque de la voir tomber en morceaux.

Yvan WEST LAURENCE

INTERVIEW

CLAUDE LOMBARD

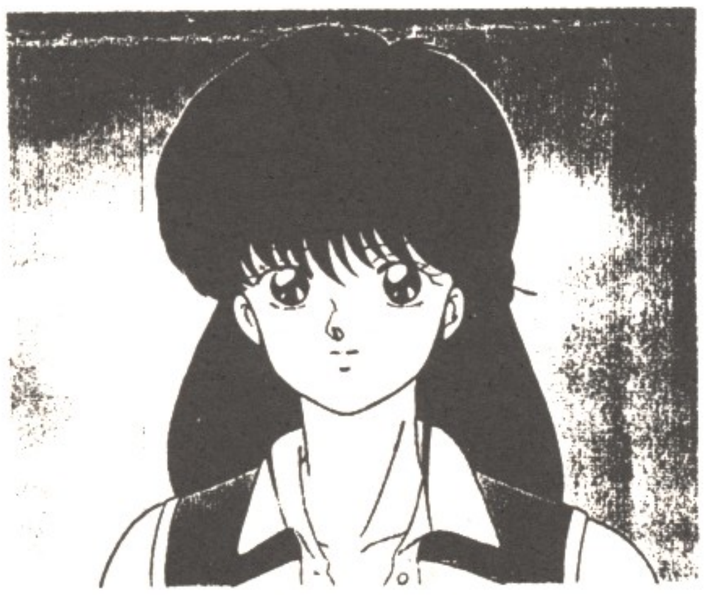
Claude LOMBARD, un nom qui vous est familier si vous regardez souvent la cinq, puisqu'il apparaît à la fin d'un grand nombre de dessins animés dont elle chante les génériques. ANIMELAND a rencontré cette chanteuse finalement assez mystérieuse.

-Animeland : Claude Lombard, bonjour, on te connaît depuis 1987 avec le début de la cinq et de ses dessins animés, mais depuis combien de temps chantes-tu, en général et surtout pour la télé?

-C. Lombard : Oh, depuis toujours, ma mère était chanteuse, j'ai donc commencée toute petite à la maison, mais pour les dessins animés, cela a commencé vers 1985 avec "Blondine sur l'arc-en-ciel", "Les Snorky" et les "Muppets Babies".

-A. : Et ensuite, plus de 30 génériques pour la cinq entre septembre 1987 et septembre 1991! Est-ce que tu peux expliquer le trajet et l'origine de ces chansons?

-C.L. : C'est très simple, il faut savoir que la plupart des génériques que j'interprète viennent d'Italie puisque se sont les génériques des dessins animés qui passent sur les chaînes de l'ex-patron de la cinq, Silvio Berlusconi. Ils sont chantés là-bas par Cristina d'Avena qui est très connue et appréciée du jeune public; c'est en quelque sorte la "Dorothée italienne". Donc, lorsque Berlusconi est arrivé en France sur la cinq en 1987, il a amené ses séries et ses génériques! En général, nous en enregistrons 2 ou 3, parfois 4 ou 5 en 1 à 2 journées; je fais la voix soliste le matin et les choeurs l'après-midi, tout cela sous la direction de Nini Carraci, un des compositeurs italiens. Lorsque les prises de voix sont terminées, tout repart en Italie pour le mixage.



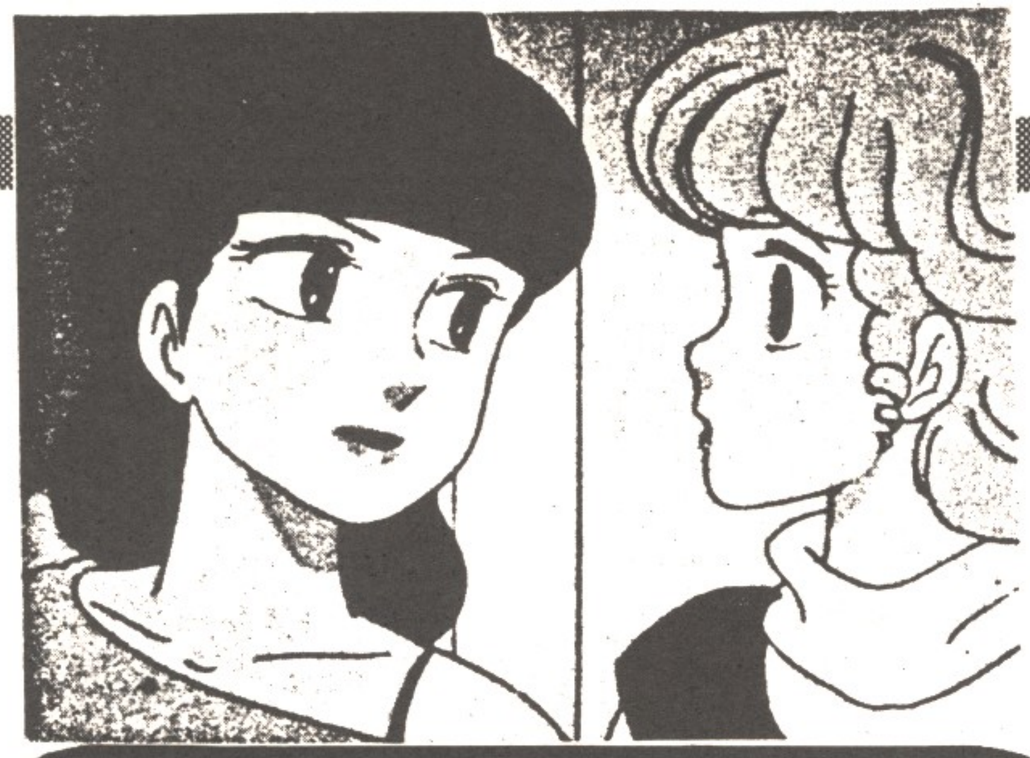
-A. : Et pourquoi est'ce que l'on ne te voit jamais à la télévision? Est-ce un choix de ta

Les génériques français nous emballent rarement si on excepte ceux chantés par Claude LOMBARD . En général, nous avons droit à des musiques au rythme trés enfantin et trés répétitif d'un DA à un autre (surtout pour TF1). Elles sont souvent chantées par la premiére personne disponible (Batteur d'un groupe, attaché de presse d'une vedette des émissions jeunesses). Leur texte est systématiquement rédigé par les mêmes individus qui n'ont d'autres sources d'originalités et de renseignements que quelques noms et des rimes stupides . Ils s'empressent de le relier à un fond musical toujours aussi médiocre, qui fait gagner de l'argent à leurs auteurs chaque fois qu'il est diffusé. Quant aux génériques, les images qui les composent sont généralement choisies au hasard parmis les 3 premiers épisodes et est identique pour le début et la fin des épisodes.

Nous pouvons observer une nette régression de la qualité des génériques français ces derniéres années et l'on regrette beaucoup les versions de COBRA, CAT'S EYES ou SUPER DURAND, qui reprenaient, en parti du moins, les images du générique original; ou même les génériques de la CINQ beaucoup plus entrainant et plus travaillé niveau image que ceux de TF1.

En attendant que quelqu'un nous prouve qu'il y a du génie dans ce genre de composition musicale (le terme est-il seulement bien approprié?) essayez donc de faire la différence entre le 1er générique de NICKY LARSON et le 2eme, ou encore les generiques des CDZ et de SHURATO,et si vous nous dites en face que ce n'est pas la meme chose c'est que vous avez une oreille trés exercé...

ALBAN



DISCOGRAPHIE DE CLAUDE LOMBARD

-1985 : -Rainbow Brite sur l'arc-en-ciel

-1986 : -Les Snorky

-1987 : -Le Croc note Show
-Charlotte
-Le monde enchanté de Lalabel

-1988 : -Embrasse-moi Lucile
-Flo et le Robinssons Suisses
-Lydie et la clé magique
-Sandy Jonquille
-Creamy (chansons uniquement)
-Vas-y Julie
-Cynthia ou le rythme de la vie
-Pollyanna
-Karine, l'aventure du nouveau monde
-Susy aux fleurs magiques
-Les aventures de Claire et Tipoune
-Laura ou la passion du théatre
-L'histoire du père noël

-1989 : -Les 4 filles du docteur March
-Les aventures de Teddy Ruxpin
-La Tulipe noire
-But pour Rudy
-La petite olympe et le dieux
-Gwendoline
-Supernana

-1990 : -Le petit Lord
-Angie, détective en herbe
-Lutinou et Lutinette
-Max et compagnie
-Malicieuse Kiki
-Une vie nouvelle
-Le retour de Léo

-1991 : -Tommy et Magalie (Salut les filles)
-Les Fruitties
-Raconte-moi une histoire
-La reine du fond des temps

-Théo, ou la batte de la victoire

part?

-C.L. : Non, pas du tout! D'abord, on ne me l'a jamais demandé, mais ça ne m'a pas manqué. Faire une carrière dans ce domaine est amusant mais aussi astreignant! De plus, je l'ai déjà fait pendant un certain nombre d'années à Bruxelles, en Belgique, mon pays d'origine, et je peux te dire que cela prend beaucoup de temps. Enfin, je fais aussi beaucoup d'autres choses à côté, que je ne pourrais alors plus faire.

-A. : Justement, que fais-tu quand tu n'enregistres pas?

-C.L. : Je suis déjà choriste de Charles Aznavour, donc je l'accompagne dans ses concerts, ses tournées; nous voyageons beaucoup (il y a quelques mois encore, nous étions au Japon!).

J'écris aussi, des histoires, des contes et des chansons, et je m'occupe en ce moment de toute la direction musicale du prochain long-métrage de Walt Disney qui sortira en 1992, "La Belle et la Bète", après avoir fait celle de la nouvelle version de Cendrillon, ressortie cette année. C'est un travail énorme mais passionnant.

-A. : Et côté loisirs, à quoi occupes-tu ton temps libre?

-C.L. : Mes loisirs? Mais c'est mon travail car j'ai la chance de faire un métier qui est pour moi un hobby! Sinon, c'est vrai que j'aime faire du sport, la lecture, un peu de cuisine et la musique, toujours et encore!

-A. : Quels sont tes goûts musicaux?

-C.L. : J'aime tout : les Beattles, Al Jarreau, Stewie Wonder, Sting, Toto; côté français, il y a Voulzy, Souchon, Cabrel, Mylène Farmer aussi.

-A. : Et enfin, quels sont tes projets pour les prochains mois?

-C.L. : Toujours pleins de choses mais rien de précis en fair! Côté chansons, vu le départ des "Italiens" de la cinq, j'ignore si il y aura de nouveaux génériques de ce côté là. Je sais qu'il en reste quelques uns qui sont plus ou moins sortis : "La reine du fond du temps", "Raconte-moi une histoire", "Théo ou la batte de la victoire". Enfin, je vais déjà terminer "La Belle et la Bète", ce qui va m'occuper encore jusqu'à la fin du mois d'octobre; après, on verra bien...

OLIVIER

ORANGE ROAD EN C.D.

Kimagure Orange Road, un titre qui évoquera encore pour longtemps d'excellents souvenirs visuels, mais aussi de nombreuses émotions musicales pour tous les fans de cette série. qui n'a jamais eu envie, entre autres, de redécouvrir Madoka au saxo tranquillement chez soi? Mais ceci est très réalisable grace aux dix CDs, afin de ressentir une fois encore l'ambiance bien particulière de cette série.

Pour commencer, voici les trois CDs qui regroupent l'intégralité des chansons et B.G.M de celle-ci:

- Sound Color 1 : 38 min 20 s, qui regroupe quatre chansons dont le célèbre "Night Of Summerside", et onze BGM de thèmes très connus dont celui de Kyusuke (Max) résumant la situation (n 2), ainsi que le plus fameux thème de Madoka au saxo (n 5). Un compact qui en globalité est composé de musiques jeunes assez disco.

- Sound Color 2 : **46 min 10 s.** Six morceaux chantés et dix BGM dont un thème à suspense très renommé (n 5) et le magnifique "Back To The Red Straw Hat Time" interprété au saxo, qui est un morceau très sympa.

- Sound Color 3 : **46 min 52 s.** Quatre morceaux chantés et quatorze BGM. Les plus fameuses: "Fly Me To The Sky" (n 4)

La n 5 qui est une petite merveille avec des effets de fontaine, très cool. "Orange Vice" au saxo, très langoureux; idem pour la n 9.

"My Little Girl" interprétée au saxo et au xylophone.

"Tell Me That You Love Me" qui est l'instrumental lent de la n 1 de Sound Color 2.

Et pour finir le compact en douceur et beauté comme seuls les Japonais savent le faire: la n 17, un petit thème interprété à l'orgue de Barbarie.

- Mogitate Special : **43 min 21 s. Musiques des O.A.Vs.**

Cinq chansons et six BGM. Ce CD est dans l'ensemble assez énergique; à noter la n 10 qui est une musique jouée avec de petites notes sèches, l'effet est typique de l'ambiance d'Orange Road. Je vous déconseille de vous assoupir sur ce morceau car la chanson qui le suit est d'un style plutot déterminé en rythme.

- Anohini Kaeritai : **36 min 42 s.** Trois chantées et douze BGM. A noter qu'en plus des BGM qui sont comme d'habitude de bonne facture, les chansons sont réellement splendides. Ceux qui en général sont réticents aux chansons japonaises feront certainement une exception après avoir écouté celles de cet album, surtout s'ils ont eu la chance d'avoir visionné le film.

La n 1 qui est le générique de fin est à mon gout la plus belle chanson de toute la série de ces CDs.

- Special B.G.M : **51 min 20 s.** Quatre chansons et seize BGM. D'un ensemble assez reposant, ce CD est l'idéal pour une musique de fond lorsque vous recevez des amis. La quasi totalité des BGM sont très cools; à noter la n 9 qui irrésistiblement vous transporte vers d'autres horizons; de plus, le déferlement des vagues que l'on entend accentue cette sensation. Réellement splendide.

- Singing Heart : Uniquement des chansons.

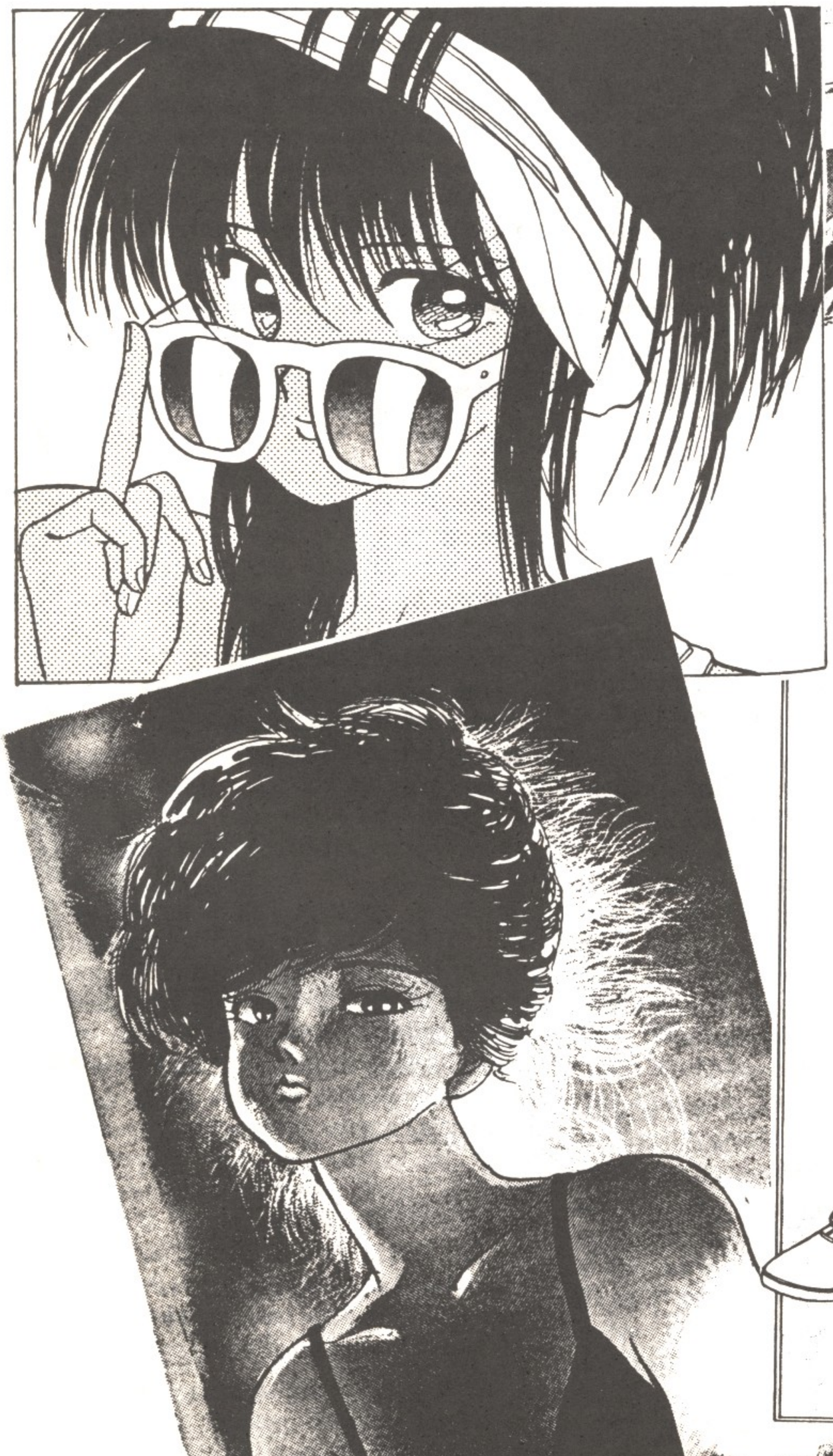
- Loving Heart : Spécial chansons également.

- Kimagure Orange Station : **49 min 37 s.** Histoire racontée qui ma foi est intéressante; mais si on n'a pas la connaissance de la langue, comme moi, laisse à désirer...

Je ne saurais trop vous conseiller de vous pencher sur les musiques de cette série qui valent vraiment la peine d'etre appréciées. Pour posséder globalement les titres les plus intéressants, je vous recommande le meilleur de tous, à savoir Sound Color 3, ainsi que celui du film (Anohi Ni Kaeritai) et le Special B.G.M. Pour les chansons, Singing Heart et Loving Heart offrent un bon choix. Avis aux amateurs...

Christophe PIVERT

musique orange road: futur land youmex, tv oav cinema: izumi matsumoto/shueisha ntv-toho, manga: jump comics et shueisha.



MAGAZINES ET Cie...

LES MAGAZINES

Du coté américain nous n'avons guére reçu grand chose, nous attendons toujours le No 13 d'ANIMAG et le No15 de PROTOCULTURE ADDICTS se fait attendre. Il y a bien aussi ANIMENOMINOUS mais la tenue de leurs articles et leur mise en page déplorable ne nous améne guére à en faire des compliments, disons que c'est utile pour les débutants qui aiment jouer à "cherchez l'erreur!".

Chez les anglais ça bouge un max! ANIME UK, un groupe identique à ANIMARTE mais à l'expérience plus affirmée par les multiples fanzines et conventions qu'ils ont pu organiser sur la Japanimation de l'autre coté de la Manche, a sorti son premier magazine du méme nom. Nous vous en reparlerons plus en détail dans le prochain ANIME LAND...

Les italiens font toujours aussi fort au niveau des publications sur le DA et le Manga. C'est GRANATA PRESS qui arrive en téte par ses nombreuses revues déja cités dans le No 3. Rajoutez à cela la sortie d'un livre identique à notre "UNIVERS DES MANGAS" mais faisant référence cette fois-ci à l'historique complet des DA nippons; ANIME est un livre fantastique qu'il serait bon de publier en Français ! Il existe aussi d'autre revues comme MADE IN JAPAN qui ne font rien d'autres que de reproduire de belles images, des revues amateurs qui interesseront les friants d'art books à caractére généraux, ces revues ne comportent malheureusement aucune adresses ou noms qui nous permettent de les situer. En vente dans la plupart des boutiques de nos annonceurs.

Coté Français ce n'est pas aussi désastreux que l'on pourrait le croire: ANIME LAND continue à paraitre, le journal de l'association SUMI, le SUMI JOOHOO, est sortie payant comme prévu et annonce la parution d'un bimestriel à la qualité et mise en page toujours aussi soigné mais dont le prix fait encore trembler ceux qui ont approcher de prés cette merveille au format A5 noir et blanc. Si ce n'est le prix, nous dirons que nos amis lyonnais sont toujours à la hauteur de leur role informatif et critique.

MANGAZONE 3 est paru en méme temps que ANIME LAND 3. Comme prédit dans notre précédent numéro, ce troisiéme volet ayant comme pole d'attraction Rumiko TAKAHASHI, est une petite merveille. Peu de critiques si ce n'est que Patrick MARCEL se révéle un peu dur avec ses lecteurs (quoique nous le comprenions tout à fait, nous partageons les mémes "problémes"), ses remarques en ont choqué plus d'un mais dites vous bien que des fanzines comme ANIME LAND ou MANGAZONE ne sont là que pour vous lancer sur la voie, vous informer sans pour autant vous macher le travail. Apprendre c'est aussi rechercher, trier, comparer, analyser, faire des déductions! Avant de poser des questions posez-vous les à vous méme, la réponse se trouve certainemment déjà en vous. Ce dernier MANGAZONE est légérement modifié avec une sortie imprimante laser cette fois, mais beaucoup moins fourni en illustrations que ces prédecesseurs ce qui est dommage pour une revue sur le manga.

ANIMARTE et Cie...

Comme vous le savez sans doute déja, l'association ANIMARTE est l'organisme qui nous permet d'étre publié. Cette association a été créée en Avril 91 par un groupe de fans d'animation désireux de faire reconnaitre leur passion auprés du public amateur ou professionnel.

Débordant d'enthousiasme nous nous sommes diversifiés dans nos activités, et nous allons vous faire ici un récapitulatif de celles-ci.

– Remplissant son role d'information : le journal. ANIME LAND connait un grand succés, à tel point que nous avons pu améliorer sa présentation, le complèter de quelques pages (le 1er numéro n'en comportait que 20!) et l'embellir d'une couverture couleur. Nous sommes bien déterminé à continuer pour vous permettre de découvrir ou appronfondir vos connaissances sur le dessin animé.

– Concrétisant le rève de milliers d'entre vous : MOVE DESIGN et ses planches de mangas traduites. L'équipe de MOVE DESIGN a intégré notre équipe assez récemment, des gens décidés à démontrer que la barriére de la langue n'est pas si difficile à passer, si les éditeurs français trouvent encore l'entreprise trop ardue, l'équipe d'ANIMARTE considére que c'est là l'élément essentiel d'une meilleure compréhension du phénoméne graphique nippon.

– La centrale d'achat ANIMECOM et son catalogue. Dans un mois environ, notre système de vente par correspondance réservé à nos seuls adhérents sera opérationel... Vous aurez l'immense plaisir de pouvoir vous procurer les goods dont vous révez, directement issus de vos films d'animation préférés, et ce, à domicile. Patience, patience ! Le catalogue n'en sera que plus beau ! Laser disc vidéo, compact discs, maquettes et mangas sont à portée de main pour les plus passionnés d'entre vous. Notre idée est de vous proposer un 'service' : la possibilité de donner accès à nos adhérents aux produits dérivés de l'animation japonaise, qui sont pour la plupart indédits en France. Vous pourrez trouver également chez certains de nos annonceurs des articles de première qualité, et dont la variété ne cesse de grandir... Notre catalogue ANIMECOM fonctionne selon le principe de la pré-commande, il vous suffit simplement de choisir les articles qui vous intéressent puis de nous envoyer un bon de commande correctement rempli (celui-ci vous est fourni avec le catalogue, ainsi qu'une enveloppe) accompagné de votre réglement. N'oubliez pas cependant qu'il vous faut étre adhérent. Simple, non ?

Voila, nous n'attendons que vos suggestions et votre courrier pour nous aider à progresser dans la bonne voie. A bientot...

Les standards audiovisuels: PAL, SECAM, NTSC

Nombreux sont ceux qui portérent à leur magnétoscope une cassette venu du Japon, des Etats unis ou d'un pays d'Europe pour n'obtenir sur leurs écrans que de simples rayures ou bien une mauvaise image en noir et blanc. Voici quelques éclaircissements sur ce mystére de la vidéo...

Dés l'introduction de la vidéo en europe et en Amérique, chacun choisit par facilité un standard adapté à la fréquence de son courant. Les USA obtinrent alors un standard à 60 Hz et l'Europe un standard de 50 Hz. Ceux-ci fonctionne par demi- image ce qui fait que le standard NTSC (National Television System Comitee) obtient 30 images par seconde ce qui est sensé lui conférer une plus grande fluidité alors que l''oeil humain n'en capte normalement que 24 par seconde. En revanche les standards PAL (Phase Alternation) et SECAM (Séquentiel à Mémoire), fondés tous deux en Europe, sont limités à 25 images par secondes mais leur résolution est plus élevée: 625 lignes contre 525 pour le NTSC.

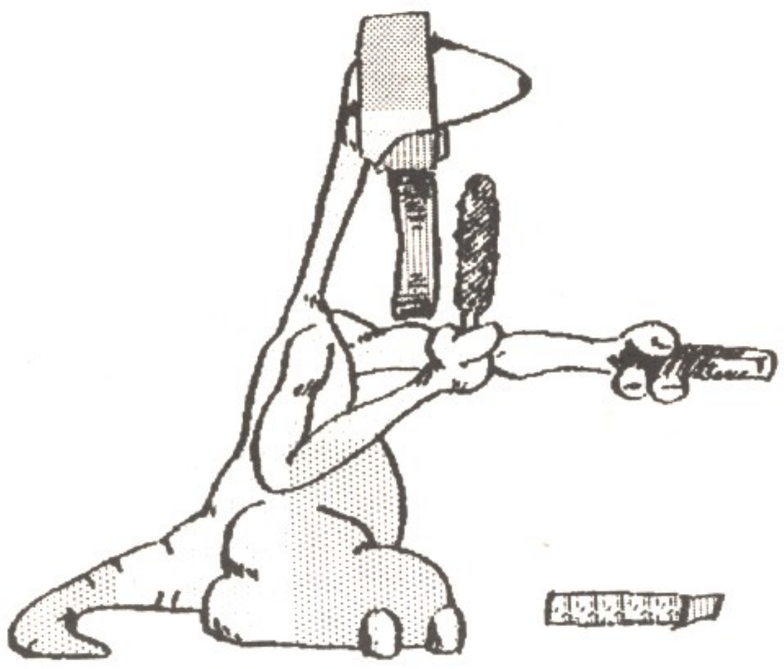
A cause de ces énormes différences, les téléviseurs américains et Européens n'ont aucune compatibilité entre eux. Le probléme est donc le méme avec les japonais qui opteront en 1961 pour le systéme NTSC.

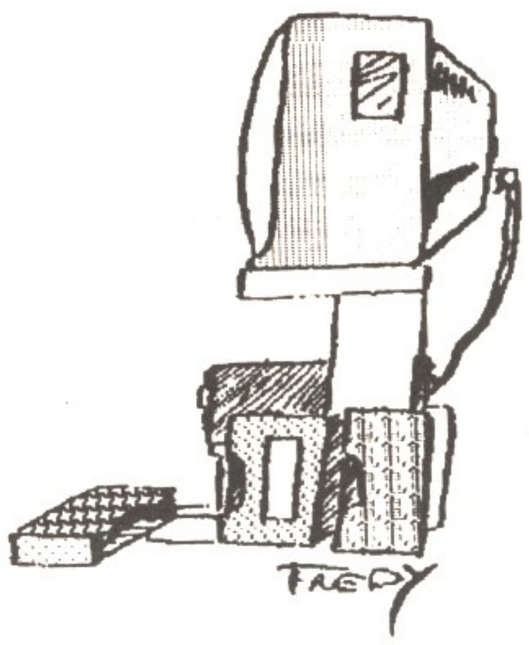
La situation ne s'arrange guére avec l'introduction de la couleur en 1952 aux USA et en 1967 en Europe. Il convient dés lors de coder chaque point de l'image par trois signaux différents : la Luminance, la Chrominance et la Saturation. Ceci est encore une fois cause de divergences. Les pays de la CEE trouvent une variétés de solutions pour leur standard national PAL (PAL I; PAL BG...) et seule la France se retrouve incompatible avec son systéme SECAM. Ainsi, si l'on passe un signal PAL sur un récepteur SECAM un seul signal couleur est lu et l'image qui en résulte est en noir et blanc. Leméme clivage a lieu pour les NTSC 3.58 et 4.43.

Il semble évident que ces différences produisent un barrage culturel en ce qui concerne la possibilité de se procurer du materiel vidéo étranger. Mais il pourrait y avoir un nouvel espoir pour l'audiovisuel de demain: la télévision haute définition. mais ici encore a lieu une véritable guerre économique entre la CEE et le Japon qui a trés peu de chance d'aboutir à une unification des standars...Le seul progrés décisif semble étre l'imposition de la norme D2-MAC aux membres de la CEE.

Ceci laisse un probléme pour tout fan d'animation qui désire se procurer des vidéos originales japonaises ou américaines, aucun autre moyen si ce n'est d'acheter du materiel vidéo (souvent hors de prix) tri-standard PAL-SECAM-NTSC.!

Cedric LITTARDI





LES NOUVEAUX APPAREILS:

Il existe une variété de possibilités pour adapter les normes entre elles: nous parlons aujourd'hui d'appareils multistandards. La plupart des téléviseurs vendus en France actuellement sont au minimum PAL/SECAM, car l'adaptation de l'un à l'autre est extrémement simple. Il en est de méme pour les magnetoscopes. En revanche les PAL/SECAM/NTSC sont rares est extrémement chers. Il existe différent modéles d'appareils tristandards, certains utilisent un nouveau procédé particulier: ils lisent une cassette NTSC et le retransmette sur une télé PAL uniquemment, ce qui évite l'achat d'un téléviseur couteux. D'autre part il existe un procédé trés couteux appelé transcodage pour passer des cassettes d'un standard à un autre. Il consiste à digitaliser l'image pour ensuite la recoder pour le standard voulu.

Il faut cependant savoir qu'à cause des différentes fréquences, une cassette vidéo n'a pas la méme durée en PAL/SECAM qu'en NTSC (cassettes notées respectivement E et T, le NTSC défile 1.43 fois plus vite) Nous pouvons en profiter pour mentionner le nouveau SUPER-VHS qui offre une meilleure définition de l'image, mais comporte le méme probléme de compatibilité des standards.

Modéle NV-W1 PANASONIC

- **-Tristandard PAL-SECAM-NTSC**
- **-Transcodeur universel**
- **-Stéréo HI-FI**
- **-8tétes de lectures**
- **-Compatible S-VHS**
- **-Double vitesse**

prix virgin megastore: 20 000 Frs

EXPOSITIONS, EMISSIONS, MANIFESTATIONS...

Comme vous pouvez le constater dans l'encadré ci-contre, une exposition est actuellement ouverte au palais de tokyo. Cette exposition ou sont également projetés des extraits des oeuvres animées de Paul GRIMAULT, est présenté d'une façon fort originale puisqu'elle débute avec des représentations en 3-D (des sculptures) du fameux roi , du "ROI ET L'OISEAU". Plus qu'une retrospective du seul maitre français de l'animation, cette expo nous permet de découvrir la progression dans la création d'une image animées, la complexité et l'"art" proprement dit à rendre vivant des personnages fait de traits et de couleurs. Différents stade de projection permettent d'apprécier la qualité d'une animation dans son nombre d'image et d'en observer la version sans ou avec décor. À part le roi et l'oiseau, "le petit soldat", "le chien qui jouait du violon" et d'autres chef d'oeuvre en la matiére vous rappelerons la magie pure et simple d'un artisan de l'imaginaire: Paul GRIMAULT.

L'émission TELETOON continue toujours sur FR3, des sujets toujours trés interessant si vous ne vous amusez pas seulement à jouer les pro-nippons. Les membres de cette équipe savent de quoi ils parlent et ça se voit! La présentation en est toujours trés soignée (l'idée du présentateur animé est tout simplement géniale, quoi de mieux qu'un toon pour parler d'un DA...) et les propos , simples et efficaces, sont loin des clichés moqueurs de certains journalistes nasillards. Bref une excellente émission que nous vous conseillons.

IMAGINA 92 sur CANAL +; chaque année plus délirante et innovatrice que les précédentes, ce rendez-vous des fous de l'image de synthése et de la création virtuelle informatique ne vous fait regretter qu'une seule chose : c'est de ne pas avoir vu la totalité des oeuvres (sur C+ que des extraits ou un choix forcément restraint par le temps) ! Si ce n'est déja fait, sautez vite sur l'occasion pour découvrir les images de demain dés aujourd'hui...

ANGOULEME 92; Nous y étions et nous en reparlerons plus précisément dans le prochain numéro, disons seulement que le monde de l'argent nous a largement dégouté une fois de plus!

Une nouvelle toute fraiche tapée à la derniére minute (tradition oblige!), un festival serait prévu pour la mi-Fevrier jusqu'à la mi-Mars sur le cinéma pour enfant à CORBEIL, leur pays invité serait le Japon avec à l'affiche les succés de MIYASAKI, Isao TAKAHATA, Osamu TEZUKA. Nous vous en reparlerons certainement dans le No5 d'autant plus que ce serait la premiére fois que ces chef-d'oeuvres apparaitraient sur écran ciné en France!!

ANIME LAND

ABONNEZ-VOUS !!

Pour recevoir ANIME LAND, le magazine de l'animation à domicile:

☐ Abonnement de 6 numéros (soit 130 Frs + frais PTT 6 Frs par No) 166 Frs TTC

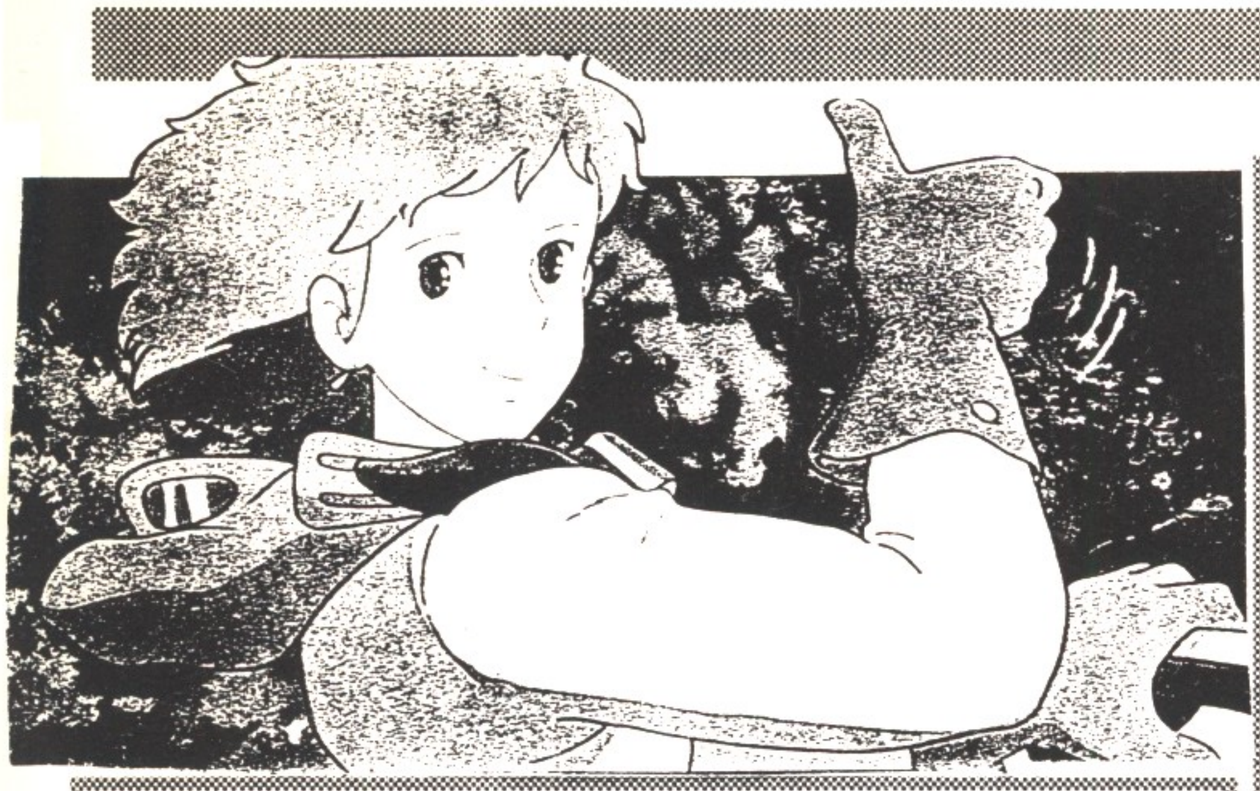
☐ Adhésion annuelle à l'association ANIMARTE vous permettant de profiter des avantages précisés en page 48. 50 Frs TTC

NOM : _____ ADRESSE : _____

_____

Je vous adresse ci joint mon réglement par chéque bancaire ou mandat postal à l'ordre d'ANIMARTE à l'adresse suivante:

ANIME LAND-ANIMARTE 15, Rue de Phalsbourg, 75017 PARIS



FRANCE

ALLER : Depuis le 4 décembre : Mister AJIKKO ou "Le petit chef" qui malheureusement ne suit pas les épisodes de la Toussaint (TF1). Arrivée prochaine d'épisodes inédits des SIMPSONS (C+). TF1, AB et CHALOPIN récidivent, aprés SOPHIE et VIRGINIE voici LES JUMEAUX DU BOUT DU MONDE (TF1). SHURATO enfin sur nos écrans, dans la tradition de SAINT SEIYA mais avec des doublages de trés mauvaise qualité. DEPARTS : Au revoir NADIA et les SAMOURAIS PIZZA CATS (LA 5), au revoir LUCILE (TF1).

RETOUR : Elle vient de partir mais elle revient : LUCILE, AMOUR ET ROCK-N'ROLL II, le retour de la revanche pour les vacances (TF1).

Toujours aucune nouvelle des disparus de TF1 et de LA 5,

MIYUKI, DANCOUGAR, ROBOTECH, TOBY CAGE, LA REINE DU FOND DES TEMPS, et nous faisons confiance aux programmateurs de ces chaînes pour rajouter quelques titres...

Derniére minute : Aïe, Aïe, Aïe! rien ne va plus sur **La cinq.** Au moment ou nous ecrivons le dépot de bilan n'est pas loin. Dorothée va se sentir bien seule sans concurrent serieux!! Cette chaîne qui depuis ses débuts nous a proposé plus d'une cinquantaine de DA qui ont marqué notre génération audiovisuelle risque de disparaitre. L'ouragan Dorothée, massacreuse par excellence, risque de nous mener la vie dure. **Messieurs de La Cinq nous sommes avec vous de tout coeur!!!**

ITALIE

Un développement fulgurant du créneau manga et DA nippon a lieu en Italie, exemple que devrait suivre quelques distributeurs français. Sortie des vidéos de BAOH, LUPIN III, et les droits des 4 OAV de SAINT SEIYA ainsi que le film de KEN. Parution régulière du manga de SAINT SEIYA (mais mal recolorié), de CRYING FREEMAN en couleur également (GRANATA PRESS), et l'obtention des droits pour l'ensemble des mangas de GO NAGAI (GOLDORAK, MAZINGER) et LEJI MATSUMOTO (ALBATOR, GALAXY EXPRESS 999).

USA

WALT DISNEY aprés avoir frappé très fort avec la suite de BERNARD ET BIANCA suit son élan avec la sortie prochaine de LA BELLE ET LA BETE ; de plus la TOKYO MOVIE SHINSHA semble se lancer entièrement dans la folle course DISNEY et ne produit plus que pour ces fameux maîtres du DA. Quand à HANNA-BARBERA, sa derniére création, DARK WATER, est enfin devenue réalité. Elle paraîtra sous forme d'épisodes vidéos produit par MAD HOUSE et son énorme budget nous promet bien des surprises au niveau animation.

JAPON

Cinéma : Un nouveau film de MIYASAKI? PORCO ROSSO ou les aventures en avions du début du siècle entre une jeune fille et un... porc. Vous avez bien lu, mais laissez loin les préjugés, la surprise risque d'être de taille lors de sa sortie.

OAV : Plein de nouveautés ; TAKAMARU de Ashida Tommy ; 3X3 EYES tiré du célébre manga et produit par PLEX (coproducteur de la revanche des gobots) et Star Child, producteur executif : TOEI ANIMATION. Les nouvelles aventures de SHURATO, ou comment TATSUNOKO PRODUCTION envisage une suite à l'histoire pour la vendre en France au cas ou elle y connaitrait un succés. Izumo, pour ceux qui connaissent la BD éditée chez GAKKEN, sort en OAL (Original Animation Laserdisc), produit par PIONEER LDC (promotion du laserdisc oblige) et animé par NIPPON HERALD. Enfin, une autre BD mise en OAV : Ozanari Dungeon qui sort en plusieurs volumes chez Toshiba Emi Soft et est produit par TMS. Terminons par les OAV qui feront surement parler d'elles en 1992 : Graffiti of Otaku Generation - 1982 Otaku no video. La nouvelle oeuvre dessinée par Kenichi Sonoda met en scène vous et moi, les animé-fans. Bref, l'histoire d'une bande de copains fous de Lamu, Gundam et autre Lupin the Third. Produit par Gainax et sorti chez Toshiba Emi Soft. Réalisation de Takeshi Mori. Macross II, dont on vous a déja parlé dans le n 3, sortira en Mars chez Bandaï. En plus du producteur de toujours Big West, une structure spéciale de production a été créée à l'occasion: The Macross project. L'animation, quant à elle, a été confié à AIC Animation International company LTD célébre pour ses travaux en OAV, comme iczer-1, Dangaioh, ou Gall force.

Olivier , Cedric LITTARDI, Vincent OSEE VU

DANS LE PROCHAIN ANIME LAND

Un numero dedié au fantastique et a la science-fiction, entre autres titres: LODOSS WAR, MACROSS, NADIA, les succes de MIYASAKI, robots, de GOLDORAK a GUNDAM, VENUS WARS, AKIRA...

TONKAM

BD-COMICS-MANGAS

C.D. et L.D.

JAPANIMATION

ART BOOKS - MAGAZINES - FANZINES - COMPACT
DISQUES - LASERS DISQUES - VIDÉO CASSETTES
MAQUETTES - POSTERS - TEE-SHIRTS - PORTE-FOLIOS
ET AUTRES ARTICLES ASIATIQUES ...

NEUFS - OCCASIONS - SOLDES
GRAND CHOIX D'ALBUMS FRANCO-BELGES
NOUVEAUTÉS USA - TOUS LES COMICS $8 FRS
ET ARTICLES EN PROVENANCE DES ETATS-UNIS

INFORMATION CATALOGUE VENTE PAR CORRESPONDANCE PAR TÉLÉPHONE 47 00 78 38 - FAX 49 23 03 73
29, RUE KELLER - 75011 PARIS - LUNDI AU VENDREDI 10H30 À 19H00 - SAMEDI 14H00 - 20H00